20 TL DEĞERİNDE **CeBIT BİLİŞİM FUAR DAVETİYESİ** HEDİYELİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ekim 2010/10 I 6.90 TL (KDV Dahil)
Sayı: 36 I ISSN: 1307-8933

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)



CIVILIZATION 5 | PES 2011 | R.U.S.E. | HALO REACH | DEADSPACE 2


THE LORD OF THE RINGS
ARAGORN'S QUEST™
YAKINDA TÜM SATIŞ NOKTALARINDA
KILICINI SAVUR. MACERAYI YAŞA. VE BİR EFSANE OL...
www.aragornsquest.com/uk
Efsanevi savaşçı Aragorn'u kontrol edin
Karakterler arası geçiş yapabileceğiniz
Co-op oyun modu
Binek hayvanları kullanarak
Sauron'un ordusuyla savaşın
Wii
NINTENDO DS
PlayStation 3
PlayStation Network
PlayStation 2
PlayStation Portable
NEW LINE CINEMA
A TimeWarner Company
WB GAMES
tiglon
THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. "", "PlayStation", "PS2", "", "PSP", "", "PS3", "", and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
© 2010 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2010 The Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

ÜÇ YIL EKSİ BİR AY

Üç yıl önce, 2010'a dair bazı tahminlerim vardı (bunların bir kısmını pclabs'e verdiğim bir röportajda anlatmışım, sağolsun Ali hatırlattı). Bazıları tutmamış olsa da (2010'da oyun sektörünün derin bir krize gireceği gibi), tutanlar da yok değil: TV'lerde oyunların reklamlarının dönecek olması, mağazalardaki oyun reyonlarının müzik reyonlarından daha büyük hale geleceği, piyasada büyük isimli oyunların piyasaya Türkçeleştirilmiş olarak çıkması, gerçekçi hayalleri olan "doğru" oyunlar yaparsak sektörde kendimize yer bulacak olmamız… 3 yıl önce hayal gibi gelen bu tahminlerin gerçekleştiğini görmek güzel bir şey.

Hepimizin ucundan tuttuğu, bebeklikten çocukluk dönemine geçen bir durumda şu an oyun sektörümüz. Birkaç yıl önce Güney Kore'li bir profesör, sohbetimiz sırasında *"ülkenizdeki oyun sektörünün şu anki hali Kore'nin 10 yıl önceki haline tıpatıp benziyor. Eğer bir şeyler ters gitmezse, oyun sektörünün yükselişi de bize benzeyecektir"* demişti. O bir şeylerin ters gitmemesi için, herkesle birlikte çalışmaya mecburuz. Gelişmeliyiz. Daha çok şey öğrenmeliyiz.

Bu yüzden sizi davet ediyoruz: Eğer Oyungezer'i İstanbul ve civarındaki illerden aldıysanız CeBIT Bilişim fuarı için davetiye çıkmış olması lazım. Davetiyenizle birlikte 10 Ekim Pazar günü Tüyap'a gelecek olursanız saat 14:00'da naçizane benim yönetimimdeki e-Oyun paneline bekliyorum sizi. Panele konuşmacı olarak bizden Faruk, Merlin'in Kazanı'ndan Murat Oktay, Taleworlds'den Armağan Yavuz ve Ceidot Stüdyoları'ndan Çağlar Abbasoğlu katılacak. Sorularınız ve cevaplarınızla Türkiye'deki sektörün geleceğine katkıda bulunmaya bekliyoruz.

***

Peki ya bu ayın dergisi? Onu da ben anlatayım. Eylül gelince oyun sektörü de yılbaşı çuvalının ağzını hafiften gevşetti. Özellikle Civilization V ayın değil, yılın tırnak yeme sebeplerinden biri olduğu için tam bir gündelik hayat yıkımı şeklinde çöktü üzerimize. Allah'tan ayın son haftasında çıktı da ilk yirmi gün dergiyle uğraşacak vaktim oldu.

Aslına bakarsanız bu ay sadece Ekim değil Kasım Oyungezer'i için de çalıştık. Çünkü gelecek ay üçüncü yaşını kutlayacak dergimiz, bize bu üç yılın her günü destek veren sizlere özel bir şeyler hazırlamasak suçlu hissederdik. O yüzden şimdiden başladık bir şeyleri kurcalamaya. Hayır, ipucu falan veremem ama işler yolunda giderse harika bir yeni yıl geçireceğiz birlikte. Belkikesinumarım...

Sinan & *Serpil*



Görsel: Pandora (God of War 3)


25.11.2010
Wii


Wii
Disney
EPIC MICKEY
PAL
Disney
EPIC MICKEY

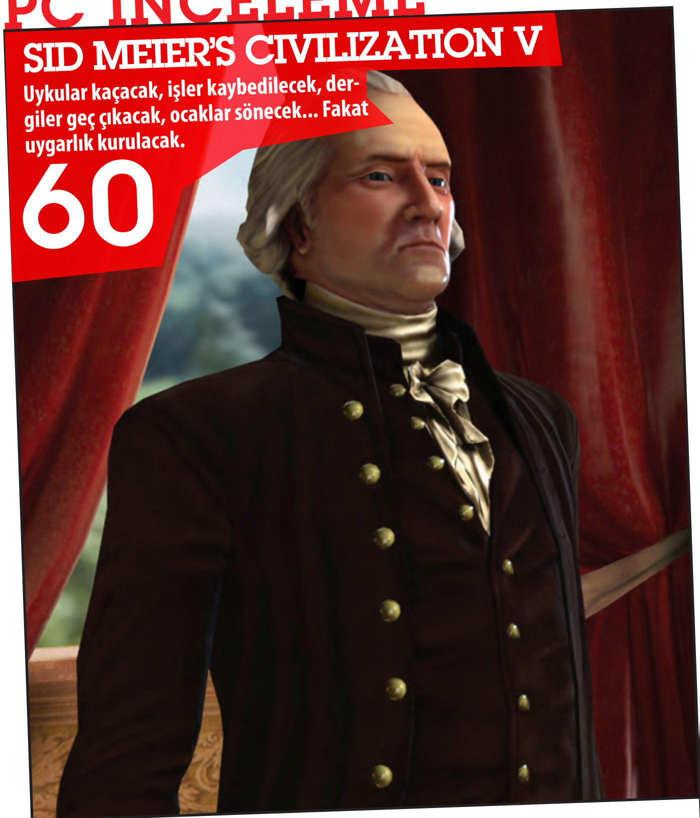
içindekiler

360drc





PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME

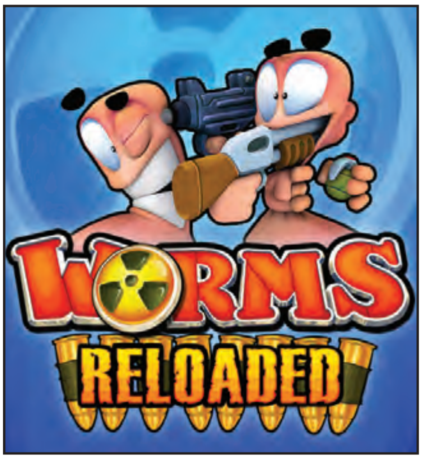




ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin







EKRAN DIŞI





N.E.M.

OYUN CANAVARI



oyun indeksi


WELCOME
TO Fabulous
NEW VEGAS
“Yılın En Çok Beklenen
Aksiyon,
RPG Oyunu...”
22 Ekim’de Tüm Satış Noktalarında!
tiglon
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network


OBSIDIAN
entertainment
Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
Fallout
NEW VEGAS

OGZ_DVD SYLVANAS MODELİ DVD



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Amnesia: The Dark Descent
2- Arcania: Gothic 4
3- Bioshock Infinite videosu
4- Final Fantasy XIV videosu
5- Hedge Wars

FIFA 10 VE PES 2011 DEMOLARI

Ezeli rekabet DVD'mize de sirayet etti! FIFA 11'in demosunda Barcelona, Bayer Leverkusen, Chelsea, Juventus, Olympique Lyonnais ve Real Madrid takımlarından birini seçip 3 dakikalık devrelerden Real Madrid'in sahası Estadio Santiago Bernabeu'da maç yapabilirsiniz. PES 2011'in demosundaysa Barcelona ile Bayern Munich arasındaki bir Şampiyonlar Ligi maçını veya Chivas Guadalajara ile Internacional arasındaki bir Copa Libertadores maçını oynama şansınız var.





JUST CAUSE 2 MOD PAKETİ

Serbest oynanışıyla son yılın en eğlenceli aksiyon oyunlarından biri oldu Just Cause 2. Ama durun, daha da eğlenceli olabilir! DVD'mizin Mod bölümünde bulunan ve en sevdiğimiz JC2 modları arasından derlediklerimizin yer aldığı paketi kurmanız yeterli. Nasıl kurulacaklarını yanlarındaki *Beni Oku* dosyasında bulabilirsiniz. Her bir modun ne işe yaradığıysa şöyle özetlenebilir:

A Ghost Rico: Call of Duty serisinin hayranları bu modu kurarak Rico'yu Ghost'a dönüştürebilirler.
An SAS-Soap McTavish Rico: Ghost olur da Soap McTavish olmaz mı? Bir karizmatik Call of Duty karakteri daha.
Everything Unlocked & Available Through the Black Market: En kullanışlı ve de popüler Just Cause 2 modlarından biri olan Everything Unlocked, Black Market'te bulunan tüm araç ve silahları kullanımınıza açıyor.
God mode: Uçaktan da düşseniz, üzerinize uçak da düşse, ölümsüzlük modu sayesinde hayatta kalabilirsiniz.
Increased Grapple Range & Speed: Kancanızın menzilini ve hızını artırarak uzun mesafeleri kısa sürede kat etmenizi sağlayan bu mod, çok basit bir fikir olmasına rağmen oynanışı oldukça kolaylaştırıyor.
No Blackmarket Cutscenes v2: Black Market'e her girişinizde karşınıza çıkan ara sahne sinirlerinizi mi bozuyor? Bu modu yükleyin, rahatlayın.
Space Rockets Launchers: Bu modu kurduktan sonra elinize bazukayı alın ve büyüük patlamalaraaa hazıır oluuun!
Super Car Mod: Çatlayıp patlamayan, su üzerinde de gidebilen, duvarlara tırmanabilen, diğer araçlara çarptığında dağıtmayan bir araç yaparsanız süper araç olur tabii.
Superman Flying Mod Version 4.2: İnsan Süpermen misali... Artık paraşüt yok, uçmak var!
Unlimited Ammo: Bu modu yükledikten sonra cephane sıkıntısı çekmenize gerek yok. Dilerseniz şarjör değiştirmenizi dahi gerektirmeyen modu seçebilirsiniz.
Warrior Nomad: Bu mod Pocumtuck Nomad adlı dandik aracı öne ve arkaya doğru ateş edebilen minigun'lar ve roketatarlarla bir canavara dönüştürüyor!
Wingsuit: Superman Flying'i sevmediyseniz, bir diğer paraşütsüz uçuş modu olan Wingsuit'i deneyebilirsiniz.

Önemli notlar:
1- Bazı modlar oyun dosyaları üzerinde değişiklik yapabilir. Modları yüklemeden önce eski dosyaların yedeğini almayı unutmayın.
2- Her mod birbiriyle uyumlu çalışmayabilir.
3- Eğer oyunu Steam üzerinden satın aldıysanız modları kurmanız gereken yer "C:\Program Files\Steam\SteamApps\common\just cause 2\" gibi bir konumda olmalı.

8BITS

2D ve 3D savaşsa kim kazanır? Cevabı yedi dakikalık, Türkçe altyazılı bu animasyon videoda!










EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
Test ettik
TÜRKİYE'DE İLK KEZ
NOKIA N8
SONY PLAYSTATION MOVE
ASUS LAMBORGHINI VX6
iPhone 4 Türkiye'de!
KARŞILAŞTIRMALI FİYAT TABLOSU
iAksesuar
APPLE iPHONE, iPOD, iPAD AKSESUAR REHBERİ
Cep robotu
ANDROID
EN GÜÇLÜ ANDROID TABANLI CEP TELEFONLARI, TABLETLER, NETBOOK'LAR VE EN İYİ ANDROID UYGULAMALARI BİR ARADA
Tam 3D çözümü
PANASONIC 3D KAMERA, TELEVİZYON, BLU-RAY OYNATICI VE GÖZLÜKLERİYLE HERKESİ 3D DÜNYASINA DAVET EDİYOR
BlackBerry PlayBook
MERAKLA BEKLENEN BLACKBERRY TABLET
Sony Ericsson LiveView
AKILLI TELEFONUNUZA ELVEDA
Sony Bloggie Touch
DOKUN VE KAYDET
IFA & Photokina 2010
DÜNYANIN EN BÜYÜK TEKNOLOJİ FUARLARINDA TANITILAN EN YENİ TEKNOLOJİ HARİKALARI
Uygulama Rehberi
AYIN EN İYİ iPHONE VE ANDROID UYGULAMALARI
#29

360drc



syf 28 >>



KARARMIŞ ENSELER ORDUSU

Geçen ayın en çarpıcı olaylarından biri Japonya'da oyun yapan ve Japon bir oyun geliştiricisi olan Keiji Inafune'nin ülkesinin oyun geliştirme konusunda batının beş yıl gerisinde kaldığını itiraf etmesiydi. Japon oyun endüstrisi, ülkenin genel ekonomi dinamikleri içinde en fazla paya sahip alanlardan biri, belki de ilki. Batı ülkelerinde oyun sektörü, inşaat, otomotiv ya da sağlık sektörlerinden çok daha az bir paya sahipken, Japonya'nın en büyük ihracat kalemlerinden biri oyun sektörleri yani. İnsan düşünmeden edemiyor elbette ki… Japonya bile öz eleştirisini yaparken batıyla arasına beş sene fark koyuyor. Acaba aynı öz eleştiriyi biz yapsak araya ne kadar mesafe koymamız gerekir? Ya da konuyu biraz daha deşeleyip teknolojik ilerleme konusunda atılan adımların haritasını çıkarsak? Bayrakları istediğimiz kadar yükseğe dikelim ama dünyanın hiçbir yerinden ürettiklerimiz kadar görünmeyecek.

Biterken çalıyordu:
Rime of the Ancient Mariner – Iron Maiden

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

Oyun	Yayıncı
1 Civilization V	2K
2 Final Fantasy XIV	Square Enix
3 F1 2010	Codemasters
4 The Sims 3: Ambitions	EA
5 Starcraft II: Wings of Liberty	Blizzard
6 The Sims 3: Ambitions	EA
7 Battlefield: Bad Company 2	EA
8 WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard
9 The Sims:2	EA
10 Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	EA

OFİS 2010

Damla sürekli internet cafelerin nabzını tutuyor bu aralar… ESL ESL geziyor valla.

1- ESL nasıl gidiyor?
Canavar gibi, gelsenize siz de oyun oynamaya (su çok güzel, gelsene).

2- İstanbul yanacak diyorlar?
Şu an kendimi kötü espri yapmamak için ne kadar zor tutuyorum bir bilsen…

3- Bu arada geçen bi' tavuk yapmıştın ya. Tadı damağımda kaldı valla.
Abi tavuk geldi, abi sahibi geldi.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Medeniyet dediğin…

Civ 5'in tepemize düşmesiyle bu kez ciddi anlamda elden ayaktan kesildik. Ayın çok büyük bir kısmında ofisin içinde sadece sinek seslerinin duyulmasının yegâne sebebi oldu oyun. Bağımlısı olduk, manyağı olduk. Çok özlemişiz valla.

Sonunda yahu

Beş yıl sonunda ite kaka, düşe kalka ilerleyen PSP'nin geleceği belli oldu. Sony PSP2'nin geliştirme kitlerini dağıtmaya başlamış bile yapımcılara. Elbette ki elimizde daha fazla detay yok ama orijinal PSP'ye artık kalp masajı bile yetmiyordu.

Örnek olsa

Obama hükümeti döneminde başlayan eğitim reformu tam gaz devam ediyor. Her ne kadar kendilerinden pek haz etmesek de yaptıklarını takdir etmemek elde değil. Hükümet desteğiyle kurulan inisiyatif dahilinde Activision Blizzard ve Epic Games gibi firmalar eğitim içine etkileşimi yedirmeye çalışacaklar.

Dead Space Üüüüç!

Dereyi görmeden paçaları sıvamanın dik âlâsıdır bu ama elimizde değil. Daha Dead Space 2'nin çıkmasına 3 ay varken, üçüncüsünün plan aşamasına konmasına sevinmeden edemedik. Seviyoruz korku oyunlarını, n'apalım?

Ama… Ama… Sackboy

Little Big Planet 2'nin çıkışı seneye kaldı. Yılbaşında sıcak çikolatalarımızı alıp oynayacaktık hani biz? Media Molecule ısrarla bir şeylerin ters gitmediğini söylese de, bizim için ters gitti bile çoktan.

Bi' durulsanıza artık

Bu aralar oyun dünyasında herkes birbirine sallar oldu. Bobby Kotick'in, Tim Schafer, West & Zampella ikilisi ve EA'ye girmesinden sonra, ortalık toz duman oldu. Aslında kafalarını biraz işlerine gömme zamanı değil mi sizce de?

Stüdyo desteği her şeydir ama?

Sony'nin ve tabii ki PlayStation'ın canı ciğeri, Uncharted serisinin yaratıcısı yeni oyunlarında (muhtemelen Uncharted 3) Move desteği olmayacağını açıkladı. Aslında ne de güzel olmaz mıydı Nathan'la beraber atlayıp zıplamak?

O kadar da beklemiştik!

Gözümüzü kulağımızı açtık, bu seneki Tokyo Game Show'da Kojima'nın yapacağı açıklamayı bekledik. Ha söyledi, ha söyleyecek derken, adamın ağzından çıkan tek şey "seneye" oldu. Kısacası Kojima'nın yeni oyununu öğrenmek için bir yıl daha bekleyeceğiz.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



BOBBY'NİN GÜNAH ÇIKARMA SEANSLARI

Son birkaç aydır -biz de dâhil olmak üzere- oyun basını tarafından çarmıha gerilen Activision Blizzard'ın patronu Bobby Kotick çıkıp kendisine sallayanlar hakkında bir iki kelâm etmeyi uygun görmüş olacak ki lafa kafadan "beni sattılar, arkadan bıçakladılar" diye girmiş. Üzerine fazla gelindiğini söyleyen Kotick, "dostluğa olan inancım sarsıldı, beni çok kötü yanılttılar" diye devam etmiş. "Bir firmayı ve firmaya ait olan şeyleri salt şahsi çıkarlarınız için kullanamazsınız, buna kesinlikle izin veremezdim. Emin olun dost gördüğünüz insanlar tarafından satılmak kadar kötü bir şey olamaz." Hızını kesmeyen Kotick, en son Brütal Legend ile karşımıza çıkan Tim Schafer'e da sallamayı ihmal etmemiş. Geçtiğimiz aylarda Schafer, Kotick'i kastederek "onun sorumluluk hissettiği insanlar sadece şirketinin hissedarları. Ama bunu tam bir serseri olmadan da yapabiliyor olması gerek" demişti. "Bana karşı neden bu kadar hınçlı anlamıyorum. Verdiğimiz tüm iş bitiş tarihlerini kaçırdı, bütçenin üzerine çıktı ve yaptığı oyun da (Brütal Legend) çok iyi görünmüyordu." Kotick daha da hızlanıp son kurbanı olarak EA'yi seçti ve "aldıkları her stüdyonun başına EA markasını yerleştiriyorlar. EA Vancouver, EA New Jersey falan filan… Bir de bizimkilere bakın Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer… Şu bildiğiniz iki kişi hariç, bu stüdyoları kuran herkes işlerinin başında." İlk taşı hangi günahsız atmak ister?



MIYAMOTO'NUN RÜYALARI

Mario serisinin yaratıcısı ve Nintendo'nun elindeki en önemli kozlardan biri olan Shigeru Miyamoto hayallerini henüz gerçekleştiremediğini beyan etmiş. Peki, oyun dünyasının en zengin aktörlerinden biri olan Miyamoto'nun en büyük iki hayali neymiş? Rubik küpü ve Manga. "Profesör Rubik'i hep bir rakip olarak görmüş ve kıskanmışımdır. Bir insan nasıl olup da bu kadar mucizevi bir şey yaratabiliyor diye çok sordum kendime. Hep böylesi bir keşfim olsun istemişimdir." Miyamoto'nun bir diğer olmak istediği şeyse bir manga sanatçısıymış. Hatta bununla ilgili bir iki deneme yapıp çalışma arkadaşlarına göstermiş ve olumlu cevaplar almış. "Eğer hayatta olursam önümüzdeki 25 yıl içinde bunlara eğilmeyi düşünüyorum ama emin olun Mario oyunları yapmak daha kolay." Bizce biraz da senaryo çalışmalarına eğilmeli Miyamoto, böylece yaratıcı zekâsından Mario dışında da bir şeyler damlayabilir.

Faruk



Dead Space 2

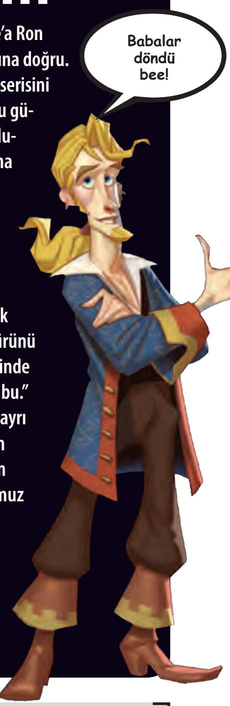


ÇOK SABIRSISIZ BİZ!

TEDİRGİNLİK: Sen öyle bir oyun olacaksın ki senelerdir korku oyunları tahtında oturan tüm serileri yerinden edeceksin ve atmosferinle onların önüne geçeceksin. İlk oyunda yaşadığım gergin anları pek az oyunda yaşamışımdır.
NECROMORPHS: Sağlam bir korku oyunu için sağlam düşmanlar gerekir, öyle değil mi? Necromorphlar hem çeşitli olmalarıyla, hem görüntü ve sesleriyle, hem de kolay kolay pes etmemeleriyle oyunu gerçekten cehenneme çevirebiliyorlar.
SİLAHLAR: Fakat bizim de elimizde deli gibi silahlar var. Pulse Rifle'ı falan geçtim de, maden tabancasıyla düşmanları sakat bırakmak nedir yahu?
BUNDLE: Şanslı PS3 sahipleri Dead Space 2 ile birlikte ilk oyunun öncesini anlatan Extraction'a da sahip olacaklar. Hem de Move desteğiyle.
SENARYO: İlkini oynayıp da ikincisini merak etmeyen var mı?

TAKIM YENİDEN BİR ARADA…

Tim Schafer, stüdyosu Double Fine'a Ron Gilbert'ı da ekledi geçen ay sonlarına doğru. ikili en son birlikte Monkey Island serisini yapmışlardı, hatırlayan var mı?) Bu güzel gelişmenin ardından bizi oturduğumuz yerden zıplatan bir açıklama geldi Gilbert'tan: "Bildiğiniz gibi Monkey Island'ı i-Pad ve Live Arcade için yeniden mahzenden çıkardık ve çok büyük ilgi gördü. Bir yerlerde birileri hala eski moda adventure oyunları oynamak istiyor anlaşılan. Bence bu oyun türünü doğrultmalıyız. Fakat hemen üzerinde çalışıyormuşum gibi algılanmasın bu." Double Fine şu anda THQ için dört ayrı proje üzerinde çalışıyor. Bunlardan biri tamamen Ron Gilbert'a teslim edilmiş durumda. Dinozor dostumuz en son Deathspank üzerinde çalışmış ama oyun çıkmadan hemen önce firmadan ayrılmıştı. Haliyle ne Schafer'dan, ne de Gilbert'tan ortalama bir şeyler beklemiyoruz.

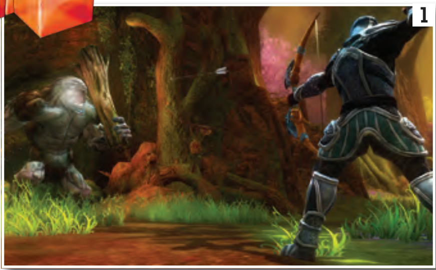


> Dragon Age'in şimdiye kadar çıkmış neyi var, neyi yoksa içerecek olan Ultimate Edition'ı yoldaymış > Nintendo'nun yeni el konsolu 3DS'e çıkacak >>



PlayStation® Move
HAREKETE GEÇ
BU, OYUN DEĞİL! BU, SENSİN.
ARTIK SEYİRCİ KOLTUĞUNDA DEĞİL,
OYUNUN İÇİNDESİN. PLAYSTATION® MOVE
SANA YENİ BİR DÜNYANIN KAPILARINI AÇIYOR.
YÜKSEK HASSASİYET, 3D* VE HD GÖRÜNTÜ KALİTESİ
İLE HAREKETE GEÇMEYE HAZIR OL.
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe
* Sadece 3D uyumlu oyunlar için geçerlidir.









1- Ağzına girerse tamam da, o odun o oku alır hacı.

2- Yaratık tasarımları, bir de evren... Garip? Eh, McFarlane.

3- Hiçbir şeye benzemeyen bir evren ve hiçbir şeye benzemeyen yaratıklar.

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

KRALLIKLAR YÜKSELİR VE ÇÖKERLER... BU SEFERKİ ÇÖKMEYECEK! - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Şu an ellerinizde daha önce hiç duymadığınız bir oyunun ön incelemesini tutuyorsunuz. Bu iyi bir şey… Size burada tanıttığımız hemen hemen her çıkmamış oyunun daha önce çıkmış bir oyunla bağlantısının olduğu, yeni fikri mülklere güvenilmektense, eski fikri mülkerin yeniden hayal edilmelerinin bile daha sağlam adımlar sayıldığı bir endüstriye dönüştü kıymetli oyun dünyamız. Kafamı çevirip formatı değiştiğinden beri 360drc'ye yazdığım ön incelemelere bakıyorum, Assassin's Creed: Brotherhood, LittleBigPlanet 2, Marvel vs. Capcom 3, bir türlü aralarından daha önce ismini duymadığım bir şey çıkmıyor. Ama işte buradayız. Kingdoms of Amalur: Reckoning bu sayfalarda, benim arkada Once'ın soundtrack'i çalarken çalakalem döşediğim kelimelerimle karşınızda ve siz daha önce ne Kingdoms of Amalur'u duydunuz, ne de Reckoning'i. Ama dedim ya, bu iyi bir şey. Bu sayfalardan sonra bu isimleri bir daha unutmayacaksınız çünkü.

DEV BULUŞMA

Nasıl oluyor da bu kadar iddialı konuşabiliyorum? Eh, ABD basketbol takımı İstanbul'a gelmiş olabilir, ama Kingdoms of Amalur'un arkasındaki kadro hala benim bugün gördüğüm en rüya takımı ekibe sahip. R.A. Salvatore isimli ufak bir yazarla tanışıklığınız var mıdır mesela? Hani şu Zindanlar ve Ejderhalar literatürüne Drizzt Do'urden gibi minik bir karakter kazandırmış, onlarca kitabı New York Times Bestseller kategorisine girmiş adam. Ya da onu tanımıyorsanız belki Todd McFarlane ismindeki bir adamı tanıyorsunuzdur: Hani bir Spawn var ya çizgi roman tarihine damgasını vurmuş… Hah, onu yaratan adam… Veya belki Ken Rolston'dur duymak istediğiniz isim... Morrowind ve Oblivion'ın baş tasarımcısı. Ya da Rise of Nations desek size, onun yapımcısı Big Huge Games'ten söz etsek. İlginizi çektik mi? Dergiyi bırakıp nefesinizi tutmaya hazır mısınız? Tüm bu isimler eski bir beyzbol oyuncusu olan(?) Curt Schilling'in kurduğu 38 Studios'un bayrağı altında tek bir evren, iki tane de oyun yaratıyorlar ve bu iki oyundan biri, evet, şu an ellerinizde ön incelemesini tuttuğunuz Kingdoms of Amalur: Reckoning.

Her şey ünlü beyzbol oyuncusu Schilling'in sopasını bir kenara koymasıyla başlıyor aslında. Hayatını spor üzerinden yaşamış olan Curt video oyunları söz konusu oldu mu kendi hobisini bir türlü buraya yansıtamıyor; spor oyunları değil, MMO'lar hükmediyor zamanına. Yanlış anlamayın, arkadan Falling Slowly çalıyor diye birden duygulanıp biyografi yazmaya başlamadım. Schilling ilk önce Green Monster Games adı altında kuruyor şirketini, ardından kendi sırt numarası olan 38 Studios'a çeviriyor ve başlıyor bağlantılarını kullanmaya. Önce efsanevi çizer Todd McFarlane Sanat Direktörü olarak atanıyor 38 Studios'un içerisine, ardından Ken Rolston'ın Bethesda'dan ayrılıp 38 Studios'a geçişi haberi yayılıyor. En sonunda da eski Age of Empires yapımcıları tarafından kurulan ve Rise of Nations gibi tüm zamanların en iyi oyunlarından birini yaratmış olan Big Huge Games satın alınıyor 38 Studios tarafından. Tüm bu ekibin iki oyun üzerinde çalıştığı duyuruluyor: Kingdoms of Amalur: Reckoning ve ismi henüz açıklanmayan Project Copernicus.

Revelations, Capcom'un iddiasına göre bitirmeye tırsacağımız kadar korkunç bir oyun olacakmış. > Ünlü televizyon programı Top Gear, Forza Motorsports >>



Güç bende artık!

ŞCR / 38 Studios / Big Huge Games

Big Huge Games'i satın alıp ismini korumasına izin vererek gönlümüzde taht kuran 38 Studios'un ilk oyunu bu Reckoning... o yüzden biz BHG'nin eski oyunlarından söz edeceğiz.

Catan (2007)
Ünlü board oyunu Settlers of Catan'ın XBLA için yeniden yapılmış versiyonuydu, Settler of Catan ne kadar keyifli ve eğlenceliyse bu da o kadardı ancak. Brian Reynolds'ın küçük oyunlar endüstrisine kayışının kehanetiydi sanki.

Rise of Nations (2003)
Ah... Başlatmasaydınız beni keşke. Civilization serisi hakkında muazzam ne varsa hepsini alıp Age of Empires'ın hızına ve mikro yönetimine yedirmişti. Gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biriydi hiç tartışmasız... daha iyisi yapılabilir mi bilmiyorum.

KISACA

Tür: RYO
Yayıncı: EA
Çıkış Tarihi: 2011 Sonbaharı
Platform: PS3, 360, PC
Site: www.reckoningthegame.com

BİR BEYZBOLCUNUN RÜYASI

Peki, Reckoning'in yeri ne bu denklemde? Olay şu, Schilling çılgın bir MMO hayranı. EverQuest ile başlayan macerası World of Warcraft'tan Warhammer Online'a kadar devam etmiş. Asıl yapmak istediği oyun bir MMO, fakat evreni inanılmaz kuvvetli, detay seviyesi çok yüksek bir MMO. Bunu yapmak ve kendi MMO'sunun oyuncu çektiğinden emin olmak için evrende geçen bir tek kişilik rol yapma oyunu tasarlama kararı alıyor Schilling ve ekibi. Bunun için de gemiye Ken Rolston'ı çağırıyorlar. Salvatore'nin kendine has vizyonuyla yarattığı ve McFarlane'in görsel yönünü kendi zihninin çarpık köşelerinden işleyip çıkarttığı bu evrenin ilk oyununu süzmek Rolston'a kalıyor.

AKSİYONUN RYO'YA DOYDUĞU AN

Aslında Ken'in varlığı yeterli bir güvence ama biz yine de söyleyelim: Reckoning açık uçlu bir dünyada geçen büyük bir Birinci Kişi Rol Yapma Oyunu. Yani evet, Reckoning tüm hatlarıyla bir Oblivion'ı andırıyor. Zaten Oblivion formatını en iyi uygulayan adamın ellerinden çıktığı için bu konuda bir endişe de vermiyor. Fakat yine de Reckoning'e dokunan farklı eller de var. Salvatore oyun için on bin yıllık bir tarih yazdığını söylüyor, tüm detayları ve iniş çıkışlarıyla. On bin yıl... Oblivion'daki kitaplardan etkilenmiş miydiniz? Reckoning süpürüp atacak hepsini. Peki McFarlane? McFarlane'in görevi biraz daha direkt, oyunla ilgili bazı kararları da o veriyor. Her ne kadar en büyük tasarım kararı, yani oyunun açık uçlu, serbest oynanışlı ve geniş bir dünyada geçen bir RYO olması fikri Rolston'ın marifetiyse de McFarlane savaş sistemi ve görsel kuvvet adına verilecek tüm kararlardan direkt olarak sorumlu. Örneğin, Comic-Con ertesi yapılan açıklamalarda nasıl da McFarlane'in daha gerçekçi ve daha aksiyon dolu savaş dinamikleri istediğini söylüyordu 38 Studios görevlileri... Rolston'ın "aksiyona önem vereceğiz" deyişi de bunun taahhütü. Bu noktada zar atmanın oyunda ne kadar kilit bir yere oturacağını söylemek tam mümkün değil fakat tahminlerimiz aksiyonun ağır basacağı yönünde.

Peki, Copernicus için ne söylüyor Reckoning'in varlığı? Çünkü 38 Studios bu proje için efsanevi bir kadro toparlamış olabilir, ama asıl dertleri Copernicus, yani MMO projesi. Reckoning 2011 sonbaharında piyasaya sürüldüğünde evreni tanıtmak, Copernicus için oyuncuları Kingdoms of Amalur fikri mülküne ısındırmak gibi misyonlarla gelecek. Biraz da bu yüzden umutluyuz Reckoning için. Keşfe doymayan, sırf keşif için oyun oynayan bünyeye sadece evreni keşfetmemiz ve bunu olabilecek en muhteşem şekilde yapmamız için yaratılmış bir oyun aspirin gibi gelecek. Hem zaten, Salvatore, Rolston, McFarlane, Big Huge Games diyoruz ya... Migren keser bu aspirin vallahi.





Kimyamız tutuyor mu?



Dream Team'den daha bir Dream Team

+



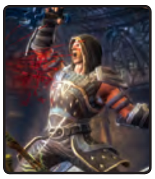
Evet, Morrowind.

+



Ve evet, biraz da aksiyon

=



CENNETİN ÜÇ ATLISI

Çok söz ettik etkilerinden, değerlerinden... Ama detaylandırmamız da gerekiyor, biliyoruz. Sonuçta Salvatore sadece Drizzt, Rolston sadece Morrowind, McFarlane de sadece Spawn değil. Salvatore'nin Icewind Dale üçlemesiyle başlayan macerası onu Star Wars kitaplarına kadar götürdü, onlarca kitabı aylarca yok sattı, karakterlerinin alıntıları dillerden düşmedi (değil mi Can?) ve ismi fantastik edebiyat dendiğinde ilk akla gelenlerden oldu hep. Rolston ise Salvatore'nin ününü kazanamadı oyun dünyasında, hep sessiz kahramanlardan oldu. Gelmiş geçmiş en iyi iki RYO'yu yapmasına rağmen (ki Morrowind gelmiş geçmiş en iyi oyunların da arasındadır) asla Molyneux ve Wright gibi denklerinin şanını yakalayamadı. McFarlane ise bir marka... çizerliğinden yaratıcılığına kadar herkesin saygısının tepede olduğu Todd senelerdir bu işin içerisinde ve vizyon sahibi olmaksa söz konusu olan kendisi kuşkusuz en birincilerden biri. Ve evet, bu üç adam aynı oyun için çalışıyor şimdi. Ya heyecanlanmamak mümkün mü?

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

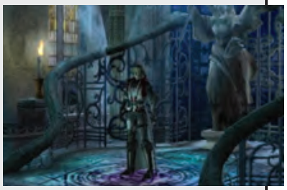


Geçen ay tahtının sallandığını gören retro adamı Emre bastırdıkça bastırdı bu ay. Hiç araya giresim yok valla. Bir diyeceği olanlar buraya diyebilirler: faruk@oyungezer.com.tr. Söz sende Emrecim:



1-Magician Lord (1993)
Orjinali: "You are very dangerous. Be dead down here!"
Meali: "Çok tehlikelisin. Burada aşağıda ölü ol!"
Demek ki: Adam inanılmaz korkmuş, ne yapacağını şaşırmış. Bu sebeple de düşmanından ölmesini rica ediyo:"Burada öl, aman pardon aşağıda ölü ol!"

2- Castlevania: Lament of Innocence (2003)
Orjinali: "I'll kill you, AND THE NIGHT!"
Meali: "Seni öldürücem, VE GECEYİ DE!!!"
Demek ki: Leon Belmont hızını alamayınca önüne gelen her şeyi katlediyo. Allah vere de gündüze bir şey yapmasa.

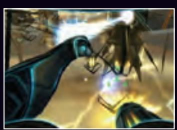


3- Street Fighter Alpha 2 Gold (1996)
Orjinali: "I am power made fleash! Fell how weak you truly are!"
Meali: "Ben eattean yapılma gücüm! Gerçekten ne kadar zayıf olduğun düştü!"
Demek ki: Yediğin dayak beynini durdurdu galiba? Nereye düştü ne kadar zayıf olduğum? Neler saçmalıyorsun öyle? Eatte değil o, et! Bi su çarp gel yüzüne!



SATIN ALDIĞINIZA EN PİŞMAN OLDUĞUNUZ OYUNLAR

Bu kez konu hususunda nokta atışı yapmışım belli ki… EN'ler bölümü açılışından bu yana en yüksek ilgiyi gördü bu ay. O değil de ne hikâyeler çıkıyor yahu sizden öyle, aşağıda yer vereceğim olaylardan biri konumuzla direkt ilgili değil ama bunu kesinlikle yazmam lazım. Annenin tepkisi muhteşem… 4. ve 5. maddeler Semih Etiğ'e ait. 3. Ve 2.'yse Mehmet Dilsiz'e… Birinciyse Salih Kızıltoprak'tan geliyor. Bu arada geçen ay Cahit Burduroğlu'nun adını yanlış yapmışız, özür dileriz kendisinden. Teşekkürlerimiz ise Barış Uzun, Batu Kadıoğlu, Zeren Ayşen Hasaloğlu, Kıymet Dinçer ve Murat Gerçek'e… Gelecek ayın konusu "EN uyuz olduğunuz devam oyunları." Adres aynı: faruk@oyungezer.com.tr



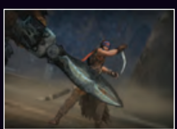
5 **Metroid Prime 3:** Corruption: Wii'de FPS türünde bu kadar beğenilen bir oyunu oynayacak olmak heyecanlandırmıştı beni. Kontrol rahatlığı tamam da, ne atmosfer, ne bölüm tasarımları, ne de bölüm sonu, başı, ortası canavarları etkileyebildi beni. Müthiş bir Zelda oyunundan sonra gerçek bir hayal kırıklığı oldu benim için.



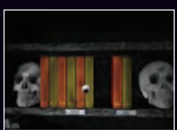
4 **Loco Roco:** Kötü bir oyun olmasından değil! Loco Roco'yu aldığıma pişmanım. Çünkü onu almasam PSP'yi gönül rahatlığıyla satabilecektim. Bu konsolda oynadığım tek iyi oyundu ve PSP'yi sattıktan sonra iki kez rüyama girdiler. Çoook sevimliydiler. Özlüyor, saygıyla anıyorum kendilerini.



3 **Empire Earth Collection:** Ben Empire Earth Collection'u aldığıma ilk zamanlarda pişman olmuştum çünkü eski dizüstü bilgisayarıma yükledikten sonra bilgisayarımın sürekli kasılmasına neden oldu. İnsan almadan önce sistem ihtiyaçlarına bir bakar.



2 **Prince of Persia:** Ağabeyim eski Prince of Persia oyunlarından birini bitirmek için çok uğraşmış annemle birlikte. Ağabeyim oynarken annem de oturmuş film izler gibi izlemiş. Nihayet oyunun sonuna gelmişler ama prensesi görünce annem epey bir hayal kırıklığına uğramışlar. "Bu çirkin kız için mi bunca engeli aştık biz şimdi" deyip yatmaya gitmiş.



1 **11th Hour:** Hatırlayan var mıdır bilmem. 11th Hour zamanın sağlam korku oyunlarından biriydi ama ben kıymetini bilemedim. İnsanın oyun zevki zamanla oturuyor işte n'apalım. Öyle bir oyunu 13 yaşında oynamaya çalışmak gibi talihsizliğe düşüp kuzenime vermiştim. (11th Hour point&click bir adventure oyunuydu. Phantasmagoria'ya yakın bir tarzı vardı. – *faruk*)



İNCE AYAR YOLDA

Starcraft II'nin yeni yaması yolda fakat bu yama ağırlıklı olarak oyunun bir elektronik spor olarak konumlanmasına yarayacak. Blizzard'dan Chris Sigaty, "Zerglerin güçsüz olduğuna katılmıyorum. Etrafta bununla ilgili o kadar çok laf duyuyoruz ki. Bu ırkla oynamak sadece biraz daha özen gerektiriyor o kadar. Ayrıca ırkların dengesi oyunun en güçlü olduğu yanlardan biri…" Irkların arasında kusursuz bir denge yakalanması için en az bir seneye daha ihtiyaçları olduğunu belirten Sigaty, bu turnuva yamasını bu sene bitmeden yayınlayacaklarını söylemiş. Bu arada ESL'de Starcraft II liginin açıldığını hatırlatalım. Var mı bileğine güvenen?



İYİ BİR BAŞLANGIÇ BEKLİYORUZ

Variety'ye konuşan Christopher Nolan direkt kendi ağzından Inception'ı oyun olarak kurgulamaya çalıştıklarını söyledi. Filmin farklı uyarlamalarının peşinde olduklarını söyleyen Nolan, birçok farklı oyun türleri üzerinde de çalıştıklarını belirtmiş ama kesin bir şey olmadığını da eklemeden durmamış. Haklı aslında, filmin içinde birçok oyun türüne uyarlanabilecek kadar malzeme bulunuyor… Bulunmuyor mu? Olur aslında yahu…



SELPAK, JİLET, ATARİ…

Bir dönem ülkemiz topraklarında koca bir sektöre ismini vermiş bir markaydı Atari. Atari'ye gitmek, Atari oynamak, bizim amcaoğluna Atari almışlar falan derken "bu işin SEGA'sı var, Nintendo'su var" diyen çıkmamıştı pek. İşte o dönemlerde işlerin bu noktaya gelmesini sağlayan tüm o oyunlar Atari GO logosu altında tekrar bizlerle buluşacak. Atari GO yeni bir platform ve eski oyunların yeniden keşfedilmesini sağlamak amacıyla kurulmuş. Platformda Atari'nin yeniden yorumladığı eski oyunlar ile birlikte, bir de yazılımcılar için geliştirme kiti sunuluyor. Oyunların özellikle sosyal ağlarla entegrasyonunu sağlayacak platform hem oyunculara, hem de yazılımcılara açılmış durumda. "Bit pazarına yağan nur" un ismi GO olmuş anlayacağınız.

yani… > 3DS için bir Resident Evil oyunu daha gelecekmiş: Mercenaries. > Mafia II için yeni arabalar, silahlar ve kıyafetler geliyormuş. >>

TOKYO GAME SHOW 2010



Fuar dönemi gelip çatınca şöyle bir haritayı açar dikiliriz başına: "Bu sene hangilerine gidebiliriz, hımm da hım hım" diye sıfatları gittikçe ciddileşen editörler güruhu olur çıkarız. Çok sürmez tabii ki bu durum. E3 Los Angeles'tadır, özellikle Tuğbek için, bilindik topraklardır; daha önce keşfedilmiştir. Sonra Avrupa'ya doğru yöneliriz, Gamescom yaklaşıyordur. Orası zaten değil keşif, fethedilmiştir çoktan. Ammaa... Sonrasında teee Japonya gerçeğiyle yüzleşiriz. Haritanın ücra köşesinden sırıtmaktadır bize. Uzaktadır, çook pahalıdır ve herşey, gösterilen oyunlar bile Caponcadır! Burnu büyüktür. Bize de "beyleyken beyle" diye yazmak kalır. Ama arkadaş bu sene fena oyun yaptı TGS. Biz de biraz o topraklara has oyunlara bir bakış atalım dedik. Valla ben yazarken gitmiş kadar oldum, size de aynı hissi vermeye çalışacağım. Yapacağım, evet.

GOD EATER

Mart 2010'da Japonya'da çıkan ve küçük çapta bir fenomen yaratan oyun PSP'nin son gol çabalarından biri. 2011'den önce gelmeyecek. God Eater, Capcom'un Monster Hunter serisine yakın bir oynanışa sahip ama sağlam da bir senaryoya sahip aynı zamanda. Oyunda Aragami adlı garip yaratığı avlamaya çalışan genç bir savaşçıyı canlandıracağız ama belli ki oyunun asıl sağlam tarafı co-op olayında yatıyor olacak. Oyunda hem tek kişi, hem de üç kişiye kadar oynayabileceğimiz 100'den fazla görev bulunacak. PSP'sini satan bilgeler için son pişmanlık sebeplerinden biri olacağa benzer.



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Senaryo yok, çifit çarşısını andıran mini oyunlar yok, sadece dövüş var. 2000 yılında kısa bir süre de olsa çoğumuzu esir alan Tag Tournament'in ikincisi yolda. Şu sıralar arcade salonları için hazırlanıyor olsa da kısa bir süre sonra konsollara geleceğini de biliyoruz. İşin ilginç kısmıysa –artık akıllarında ne varsa- oyunun Tekken 6'nın grafik motorunu kullanmayacak olması. Namco oyun için oturup baştan grafik motoru yazmış. Asuka, Jin, Kazuya, Heihachi ve Leo şimdiye kadar açıklanan dövüşçüler arasında. Tekken manyaklarına duyurulur.



CATHERINE

"Bu nasıl bir şeydir?" derseniz direkt bir cevap vermem zor ama oturup altı sayfa dosya konusu yazabilirim Catherine hakkında. Biz ona kısaca "ezber bozan" diyelim. Deli oyunu Persona'nın yapımcısı olan Atlus'un ilk yeni nesil denemesi olacak Catherine, bir yetişkin oyunu. Belli ki zihnimizi bulaşık süngerine çevirecek bir hikâyeye sahip. Aksiyon ve macera öğelerinin harmanlanacağı oyunda Vincent adındaki bir adamın 22 yaşındaki Catherine'le tanıştıktan sonra sürekli kâbuslar görmesini konu alacak. Burada bir fragman analizi yapmak istemiyorum ama oyunun cinsellik ve korku ile ilişkili olacağı açık. Fakat bunu pembe temalar üzerinde nasıl başardıklarını oynamadan anlayabileceğimizi sanmıyorum.



MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Oyunu zaten son birkaç aydır gazlıyoruz. En son Gamescom'da deneme şansı bulduğumuz ve ayrı kaldığımız her gün avuçlarımızı kaşındıran Marvel vs. Capcom 3, TGS'de son karakterlerine kavuştu: Spider Man ve Albert Wesker (yalnız Wesker açıklandıktan sonra milletin verdiği tepkiyi görmeniz gerek.) Spidey'i aşağı yukarı tahmin edebilirsiniz ama Wesker resmen 'sağı solu belli olmayan karakter' rolüne cuk oturmuş. Elemanın nereden nasıl vuracağı asla tahmin edilmiyor; son derece çevik ve bitmeyen kombolara sahip. Eh, Resident Evil 5'in sonunda yaptığı tüm hareketleri de yapıyor abimiz. Silah çekmek ve füze fırlatmak serbest…



> 3DS'in çıkış tarihi Mart 2011'miş. > Kane & Lynch filmine yeni yönetmen aranıyormuş. > Free2Play'in yeni sayısı bayilerdeymiş.

YAKUZA: OF THE END

Olacağı buydu. Olayın neresinden gireceğini biraz şaşıran SEGA koskoca Yakuza ailesinin içine zombileri soktu. Vallahi, nasıl toparlayacakları konusunda ciddi şüpheler içerisindeyiz. Oyunun yapısını göz önüne alınca, Dead Rising serisini düşünmeden edemiyoruz. Yakuza: Of the End'de dört farklı oynanabilir karakter bulunacak ve hikâye sırasına göre teker teker hepsini canlandıracağız. Yahu tutamıyorum kendimi, tekme tokat zombilere dalmak hakikaten komik geliyor.



THE 3RD BIRTHDAY

Ne zaman hatırlayacaklar diye meraklanıp duruyordum ki Square'e denk geldik. 3rd Birthday, bir zamanlar PSOne başında bizi derbeder eden bir oyundu. Hani, Resi tarzıydı ama RYO sosuna da bandırılmıştı, savaşları ilginç bir şekilde sıra tabanlıydı falan. Ve evet, merak edenler için söyleyelim, Aya Brea geri dönüyor ama bu kez yalnız değil. Manhattan'daki bir salgın vakasını konu alacak oyunda kendisine özel bir tim de eşlik edecek. Oyunun en dikkat çekici yanıysa Overdive. Bu özellik çatışmalar sırasında takım arkadaşlarınızı seçebilmenize izin verecek.



ASURA'S WRATH



Japon mübalağa sanatının son örneklerinden biri olan Asura's Wrath, Capcom'un yeni aksiyon markası olacak. Oyun hakkında çok fazla bilgiye sahip değiliz ancak dur durak bilmeyen bir aksiyon oyunu var belli ki karşımızda. Oyunun tanıtım videosunda tam teşekküllü bir orduya tek girmekten kaçınmayan kahramanımıza en son dünya dışından, gezegen büyüklüğünde bir varlık müdahale ediyordu! Galiba önemli olan boyuymuş.

DmC (DEVIL MAY CRY)

TGS'de en çok tartışılan konu belki de Dead Rising'in yapımcısı Keiji Inafune'nin "Japonya oyun dünyasının 5 sene gerisinde kaldı" sözü oldu. Bu söz hakkında bir iki satır bir şey karalayacağım ama tam bu sözlerin üzerine yeni Devil May Cry'ın bir İngiliz firması olan Ninja Theory tarafından geliştirildiği ortaya çıktı. Ve böylece tamamen yeni bir Dante'yle de teşrif olduk. Serinin hayranları ikiye bölündü resmen, kimi bu yeni Dante'ye bayıldı, kimiyse onu fazla Emo buldu. Açıkçası bizim hoşumuza gitti ama risk büyük. Yeni Devil May Cry ilk kez Capcom'un kendisi tarafından geliştirilmeyecek. Ninja Theory'yi ise daha önceden Heavenly Sword ile hatırlıyoruz. Bizce ya yeni bir DMC 2 vakasıyla karşılaşacağız ya da karşımızdaki bambaşka Dante ilk hızını kaybetmiş olan seriye can verecek.



SICAĞI SICAĞINA DEDİKODULAR

Bir zamanlar oyun sektörünün mabedi olan, Nintendo, Konami, Capcom, PlayStation gibi markaların ana vatanı olan Japonya, Tokyo Game Show'da belki de tarihinin en büyük yüzleşmesiyle karşı karşıya kaldı. Dead Rising serisinin yapımcısı Keiji Inafune, Japon oyun endüstrisinin Batı'nın en az beş yıl gerisinde kaldığını söylerek büyük bir tartışmaya yol açtı. Bu lafların edilmesinden bir ay önce de Mega Man'in yapımcısı Akiko Ito "Japonya öldü" demişti. Bu lafların ortaya çıkmasının sebebi, geliştiricilerin oyunlarında çok fazla gelenekselci takılmaları ve dünyadaki tüm oyunculara hitap edebilecek marka yaratma konusunda sıkıntıya girmeleri. Silent Hill, Devil May Cry, Metroid gibi yapımlar da Japon geliştiricilerin elinden alınıp, batı ülkelerindeki geliştiricilere teslim edilmişti hatırlayacak olursanız. Üzmeyin bizi, oralara bir şey olsun istemeyiz kesinlikle.

Bir de Hideo Kojima vakası var tabii ki… Uzunca bir zamandır heyecanla TGS'yi beklememizin sebebi, Kojima'nın yeni oyununu duyuracak olmasıydı. Fakat heyhat… Kojima her zamanki gizemiyle sahne aldığında herkes sus pus oldu ama ondan gelen ses sadece "seneye" oldu. Yani, Kojima Productions'ın bir sonraki oyununu öğrenmek için tam bir yıl beklememiz gerekecek. Ve o oyun muhtemelen yeni bir MGS olmayacak, ufukta görünen yeni bir Zone of Enders olacak büyük ihtimalle.

SHADOWS OF THE DAMNED

Sylvester Stallone eski aksiyon yıldızlarını toplayıp 64 yaşında, bir şekilde gündemin tepesine oturtmayı başardı. Oyun dünyasındaki yıldız takımı da an itibariyle bu oyunu hazırlıyor işte: Shadows of the Damned. Ama kadroya bir bakar mısınız? Suda 51 (No More Heroes), Shinji Mikami (Resident Evil olayını yaratan adam), Akira Yamaoka (Silent Hill'in o alıp götüren müziklerinin bestecisi). Şimdi bu kadro bir araya gelip bir oyun yapar da biz oynamaz mıyız? Oyunun konusu hafiften İlahi Komedya'dan çakma gibi dursa da, zikredilen isimler öyle bir beklenti yaratıyor ki kelimelerle tarif edilmesi mümkün değil. Oyun Garcia Hotspur'ın cehenneme gidip sevdiği kadını kurtarmasını konu alacak ve görünüşe bakılırsa son derece kanlı bir aksiyon oyunu olacak.



Bimeks

Teknolojinin kalbi burada atıyor

www.bimeks.com.tr

Tradeks kazandırıyor

Tradeks logolu ürünlerden satın alan herkese 30TL / 75dk kontör anında hediye!









Koltuk - Direksiyon Seti(PS2-PS3-PC-XBOX)
- Portatif Kurulumlu ve Kolay Katlanabilir Yarış Seti .
- Sürüş esnasında gerçekçilik.
- Tekerlek ve pedallar için tam olarak ayarlanabilir konum.
- Ayarlanabilir yönetme hassasiyeti.
- Programlanabilir kontroller.
- Oyuncu sayı göstergeleri .
- PS2, PS3, PC ve Xbox-360 ile uyumlu.

299 TL
KDV dahil 49,83 TL X 6

Bigben Wii Sibernetik Bisiklet Seti
- Havada, su altında ya da karda 4 araç
- 14'ü kilitli olan 18 yol
- Kişiselleştirilmiş araçlar ve karakterler
- 3 oyun modu:,

1. Hafıza modu
2. Fitnes modu
3. çoklu oyuncu modu (4'e kadar, her biri sırayla)

- Oyuncuya göre değişen zorluk seviyesi

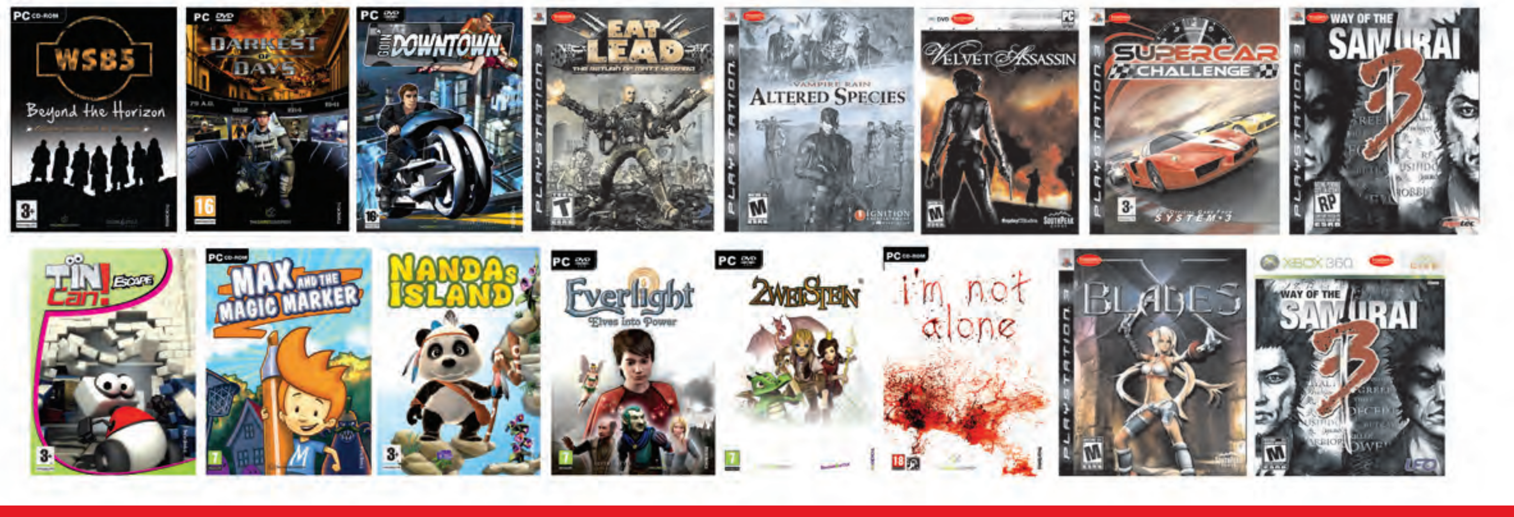
499 TL
KDV dahil 83,16 TL X 6

Bigben Wii Mini Wheel Twin Pack
- Ergonomik Tasarım
- 2 Titreme Motoru
- 1 Çift yönlü D-Pad
- Ekstra uzun kablo
- 5 hareket/ateşleme düğmesi
- 2 analog tetik

19,90 TL
KDV dahil 3,31 TL X 6

PS3 & PC GamePad (Vibration)
- PlayStation 3 ve PC uyumlu.
- Eğim sensörü teknolojisi.
- 8 analog eylem düğmeleri.
- Analog kol.
- PS optimum için özel menü.
- Ergonomik tasarım.
- Optimum konfor için kolları ergonomik.

39,90 TL
KDV dahil 6,65 TL X 6



Bu kampanya 30 Ekim 2010 tarihine kadar geçerlidir. Kampanya tüm operatörlerde geçirlidir. Maximum Kart'a Peşin fiyatına 6 taksit uygulanır. Ayrıca Maximum Kart'a 12 taksit, 3 ay erteleme imkanı. Diğer kartlar ödeme seçeneklerini mağazalarımızdan öğrenebilirsiniz. Hesap kesim tarihinden önce gerçekleştirilen alışverişler Ocak 2010, hesap kesim tarihinden sonra gerçekleştirilen alışverişler Şubat 2011 dönemi ekstrelerinde yer alacaktır. Şirket kredi kartları kampanyaya dahil değildir. TL fiyatlara KDV dahildir. Vergi oranlarında meydana gelebilecek değişiklikler ve/veya yeni gelebilecek vergiler fiyatlarımıza aynen yansıtılacaktır. Ürün resimleri örnektir ve aksesuarları itibari ile satın aldığınız üründen farklılık gösterebilir. İlanımızda yer alan resim, fiyat ve ürün gibi bilgilerdeki yazım hataları söz konusu olduğunda mağazalarımızdaki bilgi ve fiyatlar geçerli olacaktır. İndirimli ürünlerde geçerli değildir. İki kampanya aynı anda kullanılamaz. Kampanya stoklarla sınırlıdır. Bimeks kampanya şartlarını değiştirme hakkını saklı tutar. Kampanya şartları 1 Ekim 2010 tarihi itibari ile farklılık gösterebilir.

ADANA Carrefoursa • **ANKARA** Akköprü Ankamall , Etlik Forum, Oran Panora • **ANTALYA** Özdilekpark • **AYDIN** Forum • **BURSA** Carrefoursa, Zafer Plaza • **DENİZLİ** Forum • **ESKİŞEHİR** Espark • **İZMİR** Bornova Forum, Çiğli Kipa • **KAHRAMANMARAŞ** Arnelia • **KASTAMONU** Plevne Cad. • **KAYSERİ** Kayseri Park • **KONYA** Kulesite • **NEVŞEHİR** Forum • **TRABZON** Forum • **İSKENDERUN** Prime Mall • **İSTANBUL** Acıbadem Nautilus, Bahçelievler Metroport, Bayrampaşa Carrefoursa, Bayrampaşa İstanbul Forum, Beylikdüzü Carrefoursa, İçerenköy Carrefoursa, Kadıköy Mühürdar Caddesi, Maltepe Carrefoursa, Ümraniye Carrefoursa

www.bimeks.com.tr

0216 444 2211

Bimeks teknoport — Yeşilköy — DÜNYAVM Dünyanın Alışveriş Merkezi

Bimeks teknoport — Levent — METRO CITY

Bimeks teknoport — Pendik — neomarin PENDİK ALIŞVERİŞ MERKEZİ

Bimeks teknoport — Ankara — acityoutlet ALIŞVERİŞ MERKEZİ



FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 3

KALELERİM VAR BENİM, TAŞLI, BURÇLU, EL EMEĞİ KALELERİM VAR - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Zamanın hain pençeleri arasında yitip gitmiş serilerden biridir Stronghold serisi ama kaderin ironisi bu ya, en ortalarda gözükmediği anlarda bile ismi geçtiğinde birilerinin "Haa duydum ya o oyunu" demesine sebep olacak kadar da marka aşinalığı yaratmıştır ömrü müddetince. İşte şimdi serinin yapımcısı Firefly'ın bu aşinalığı bambaşka bir şeye çevirmek için çok büyük bir şansı var elinde. En son beş sene önce sesini (bir hayli kötü bir şekilde) duyduğumuz seri, bu sefer 2010 yılında karşımızda ve eğer Firefly istediklerini, arzuladıklarını yaparsa o arkadaş muhabbetlerinde Stronghold dendiğinde ne dediğimiz belli olacak. "Stronghold mu? Harbiden ne güzel oyundu ya üçüncüsü".

GÜÇLÜ KALE, GÜÇLÜ İMPARATORLUK

Peki, Stronghold neydi? Yani nostalji muhabbetlerinin aranılan oyunlarından olmadığını, pek çok oyuncunun kendisiyle sadece ismen yüzgöz olduğunu biliyoruz ama oyun olarak neydi? Piyasadaki hemen hemen tüm strateji oyunlarından oynanış olarak dibine kadar farklı bir oyundu Stronghold, görevimiz bir imparatorluk, bir uzay destanı veya tarihi baştan yaratmak değildi, işimiz gücümüz bir kaleydi. Bu kaleyi içindeki insanlar ve onların getirdiği mikroyönetimle beraber idare etmemiz, geliştirmemiz ve saldırılara karşı savunmamız gerekiyordu. Stronghold 2'de üçüncü boyuta atlamış, birkaç hoş karşılanmayan yenilik ve düpedüz nefret edilen bolca bug ile gelmişti oyuncuların karşısına. Firefly, çok yüksek ihtimalle bu sebepten serinin ismen üçüncü, cismen altıncı oyununa (oyun numaralandırılmalarıyla problemli olduğumu söylemiştim değil mi?) örnek olarak ikincisini değil, birincisini alıyor.

Bu E3'te sadece şüpheleniyorduk fakat Gamescom'dan sonra artık eminiz: Oyun dünyasının yeni iki hobisi var: kökenlere dönmek ve daha erişilebilir olmak. Stronghold 2'nin kaderinden sonra Stronghold 3'ü bu konuda pek suçlayasımız gelmiyor ama Firefly'ın 3. oyunla ilgili iki en büyük derdi bu olunca kaşlar biraz kalkmadan edemiyor, biliyoruz. Stronghold'un kale inşa mekaniğini artık fareyle istediğimiz şeyi alıp sürüklemek kadar basit bir işlemle halledebililr hale getirmiş örneğin Firefly, artık duvarlarımızı çizebiliyor, savunmalarını üzerine seçerek ekleyebiliyoruz. Evler, endüstriyel yapılar ve burçlar tek bir tıkımızla kalemize rahatça eklenebiliyor. Eklediğimiz evler onları yerleştirdiğimiz yerlerine göre tepki veriyor, şekil değiştiriyor ve büyüyorlar, bizim gerekli butonlara basmamız gerekmiyor.

NEWTON'UN BAŞINA DÜŞEN ELMA HAVOK

Bu tür yeniliklerin dışında oyun bir değişiklik dışında neredeyse tamamen ilk Stronghold'un anısına yapılmış bir çelengi andırıyor; yine kalemizi kuruyor ve tebaamız bizim için çalışıp çabalarken onların refahını sağlayarak gelişimimizi garantiye almaya çalışıyoruz. Stronghold 2'nin değişiklikleri tamamen görmezden geliniyor ve ilk oyunun olumlu tepki aldığı yerlere yoğunlaşılıyor. Ateş yine bir dekorasyon olmaktan ziyade oyun mekaniğinin bir parçası halinde, bu sefer üstüne bir de gece karanlığı çöktüğünde etrafımızı görmemiz için ateşe bağımlı olduğumuz gerçeği çıkıyor. Yeni geliştirilmiş hava efektlerinin de dışında neredeyse hiçbir yenilik yok Stronghold 3'te ama bir değişiklik oyunu tamamen Stronghold 1'in bir remake'i olmaktan alıkoyuyor: Fizik. Binaların daha gerçekçi yıkılmasından tepeden saldığımız odunlarımızın verdiği tepkilere kadar her şeyi Havok idame ettiriyor Stronghold 3'ün dünyasında. Bütün olayın bir kalede geçtiği ve kalelerin yıkıldığında insanların kafasına düşebilecek tuğlalardan oluştuğu düşünülürse fiziğin oynanışın bir parçası olması kaçınılmaz gibi gözükmekte.

KISACA



Tür: Strateji
Yayıncı: SouthPeak Games
Çıkış Tarihi: 2011 Nisan
Platform: PC
Site: www.stronghold3.com

1 

2 

1- Gece çöktüğünde ateşe olan bağımlılığınız ortaya çıkacak.

2- Yağlı boya tablo gibi...

ŞCR / Firefly Studios

İlk Stronghold'u piyasaya sürdükten sonra inanılmaz takdir gören, fakat ondan sonra bir türlü toparlayamayan eski Caesar yapımcıları tarafından kurulan İngiliz şirket S3'ün yanında bir de Dungeon Hero isimli bir hack-and-slash oyunu geliştiriyor.

CivCity: Rome (2007)
"Abi Civilization'la SimCity'yi birleştiricen aslında, ne süper olur var ya!" geyik muhabbetinin pratiğe dökülmüş versiyonuydu, kağıt üzerinde güzel durulan fikirlerin pratikte işe yaramadığı görüldü, başarısız olunca aynı seri içinde hazırlanan Aksaray- Sultanahmet dolmuş simülasyonu da rafa kaldırıldı.

Space Colony (2003)
Uzayda geçen Sims'ti... Gerçekten. Yani kapağı falan bile Sims kapağının uzay görmüş hali gibiydi. Karakter doldurmak için söylemiyorum fakat öyle bir oyundu yani. Vallahi. Sims. Uzay. Evet. (Faruk yetti mi ben daha bir şey bulamıyorum oyun hakkında söyleyecek)

Kimyamız tutuyor mu?



Biz Euro 2008'de yaptıysak, Firefly da yapar

+



Bu gala daşlı gala, cıngıllı daşlı gala

+



Muazzez Ersoy bile olsa insanın canı çekiyor

=







EMO MAY CRY

Bildiğinizi gibi çok sevdiğimiz, biriciğimiz Dante görmeyeli epeyce değişmiş. Bu değişiklik oyunun hayranları arasında çok farklı tepkilere yol açsa da oyunun geliştiricisi olan Ninja Theory'nin patronu Tameem Antoniades aslında ne yapmak istediklerini şöyle anlatmış: "Casino Royale'de Bond'un karakter temeli aslında aynıydı ama bu sefer daha az cilalı ve çok daha sert bir şekilde çözüyordu problemlerini. Dante'de yapmak istediğimiz tam olarak buydu. Daha sert ve daha makyajsız…" Açıkçası bazıları yeni Dante'ye burun kıvırmış olabilir ama şu açıklamadan sonra bir "hımm" dememek elde değil.

NOKTALARI BİRLEŞTİRMEYİN

Bioshock Infinite son yayınlanan videosuyla hepimizin aklını aldı, orası kesin (bu ayki DVD'mizde, mutlaka izleyin!). Fakat birkaç yerden oyun akışının tıpkı videoda şahit olduğumuz gibi önceden planlanmış anlara bağlı olacağını ve bu durumun oyunun temposunu ciddi şekilde düşüreceğine dair eleştiri geldi ve Irrational Games'ten anında cevabını aldı. Videonun sadece karakterleri tanıtmaya yönelik bir iş olduğunu ve oyuncuların kesinlikle arkadan ittirilmeyeceğini söyleyen Shaun Robertson, aksine tam da gezinmeyi ve etrafı keşfetmeyi seven oyunculara yönelik olacağını söyledi: "İster hızlı bir şekilde senaryoda ilerlersiniz, isterseniz her yeri görmeye çalışırsınız ama oyun kesinlikle sizi bir şeylere zorlayıp ara sahnelerle yönlendirmeyecek. Tempoyu siz belirleyeceksiniz."



CEVAP HAKKI DOĞMUŞ

Bobby Kotick'in sözlerini duymamızdan bir gün sonra kendisine bulaşanlar kervanına Halo'nun yaratıcısı olan Bungie'nin eski patronu Peter Tamte de katıldı. Tamte şu sıralar Atomic Games adlı yeni bir bağımsız şirket kurmuş durumda. Tamte'nin Kotick'i hedef almasının sebebi Activision Blizzard patronunun Bungie için "piyasada kalan son kaliteli bağımsız geliştirici ekip" demesi. Tamte "eğer bu dediğine inanıyorsan, başın fena halde belada demektir" buyurmuş. "Her büyük oyun dağıtıcısı bağımsız geliştiricileri satın alarak bu büyüklüğe ulaştı. Çünkü yaratıcı olan ve markaları ortaya çıkaran hep bağımsız geliştiriciler oldu. Gears of War, Portal ya da Borderlands gibi oyunlar eski formüllerden uzaklaşmaya çalıştılar ve bağımsız stüdyolar tarafından yaratıldılar." Son olarak Activision'a da meydan okumayı ihmal etmeyen Tamte, kendilerinin de bağımsız bir geliştirici ekip olduğunu, Activision gibi büyük satışları hedefleyemeyeceklerini belirtmiş: "Eğer Activision marka yaratmak ve keşfetmek konusunda kendine güveniyorsa, Kotick'in ettiği laflar onlar için bir fırsattır. Görelim bakalım." Kotick şu sıralar Atlantik Okyanusu'nun insansız adalarından birinde yeni bir fikir düşünmekle meşgul olmalı.



OGZ CASTİNG AJANSI



Aman efendim, aman kimler teşrif etmiş. Ama Serpil sen nasıl nokta atışı yapıyorsun böyle yaa?! Sen ki iki zıt şeyi yakalarından tutup birbirine nasıl da çarparsın böyle. Yerlere yatırdın valla. Yine Casting Ajansı'nın kaynadığı aylardan biriydi. Ajansın selebritileri çok görünmediler bu ay ortalıkta ama yepyeni katılımcılarımız vardı bu ay. Korhan Yıldırım, Barış Vargel, Hay Dilinizi Eşşek Arısı Soksun bölümünü kapatan eski zamanların adamı Emre Sümer, Gün Rodoplu, Emre Gülsoylu, Semih Etiğ, Furkan Tongut, Yalçın Özveren, Hakan Öner ve Burak Alış… Çok teşekkürler arkadaşlar. Emre, burayı da ele geçirme kardeşim ama artık.



Kratos - Kediii



Heihachi - Öztürk Serengil



VURMAYIN ARTIK ADAM ÖLDÜ

Yeni Medal of Honor'ın multiplayer kısmında Taliban olarak oynayabileceğiz. Durum böyle olunca da birtakım adamlar ayağa kalktı tabii… İngiliz Savunma Bakanı Liam Fox "hayretler uyandırıcı. İnsanların orada kocaları, kardeşleri öldü. Tüm perakendecileri bu zevksiz oyunu boykot etmeye çağırıyorum" derken, benzer sözlerle Kanada ve Hollanda Savunma Bakanları da ona destek oldular. Oyun daha çıkmadan Amerikan Ordusu, Hava ve Deniz Kuvvetleri'nin üslerinde yasaklanmıştı bile. Durum bu kadar kritik bir noktaya gelince EA'in savunma yapmaması düşünülemezdi elbette ki… EA'in Halkla İlişkiler Müdürü Amanda Taggard, "bu sadece bir oyun ve birileri polisken, birileri de hırsız olacak. Bundan ötesini düşünmedik." diye konuşmuş. Oyunun multiplayer kısmını geliştiren DICE'a ise destek piyasadaki en büyük rakipleri Treyarch'tan geldi. Kendilerinin de Black Ops'ta soğuk savaş dönemini ele aldıklarını ve oyunun içinde tartışma konusu olabilecek çok fazla durumun olduğunu belirtmiş. Treyarch'a göre DICE'ın üzerine çok gidiliyormuş, biraz da Treyarch'ın üzerine gidilseymiş… Keşke…



Sizi Yenileyecek Bir Değişime
Hazır mısınız ?
HOBBY
Men's Care
ıraş Kolonyası Serisi
After Shave
Balm Serisi
Tıraş Jeli Serisi
Tıraş Köpüğü Seri
Tıraş Kremi Tüp Serisi
Vücut Şampuanı Serisi



UZAYLI ZOMBİLERİN İSTİLASI (BİR KEZ DAHA) – ALİ SEZGİN

DEAD SPACE 2





1- İNecromorph'lerin işi zırhlı güvenlik güçlerine karşı hiç kolay olmayacak, yine de hiç durmadan saldırabiliyor olmaları önemli bir avantaj

2- Eğer Pack size saldırırsa bu çoğu zaman daha büyük bir saldırının habercisi oluyor. Aman diyelim...

Dead Space çoğumuz için son derece önemli bir oyun. Aslına bakarsanız artık can çekişen bir oyun türü olan Survival Horror'a getirdiği bakış açısıyla, bilim kurgu/korkuya hasret bünyelere ilaç gibi gelmişti. Hani, çok fazla bir yenilik sunmuyordu türüne ama var olan özellikleri o kadar başarılı bir şekilde toparlamıştı ki sanırız bu birçok yapımcıya ders olmuştur. (Sözüm sana Double Helix ve Jun Takeuchi.) Eh, uzunca bir süredir heyecanla devamını beklediğimiz bir gerçek. Şimdi elimizde neler var bir bakalım… Özellikle de yeni duyurulan multiplayer özellikleri anlamında…

Dead Space 2'ye ilk kez baktığımızda ortada fazla bilgi yoktu ki olanları da EA'den cımbızla çekmek gerekiyordu. Oyunun, ilkinin aksine devasa boyutlardaki bir uzay-yaşam istasyonu olan Sprawl'da geçeceğini hatırlarsınız. Devasa bir kiliseye, alışveriş merkezine ve apartman alanlarına sahip bir oturma alanından bahsediyoruz. Bu yapılar elbette ki Necromorphların yerleşebileceği çok sayıda yuva anlamına geliyor. Birkaç mutasyona uğramış madencinin sizi rahatsız edebileceğini düşünüyorsanız bir de başkalaşmış bebekler, anneler ve hayatın yitip gittiği sokakların sizi ne hale getireceğini düşünün.

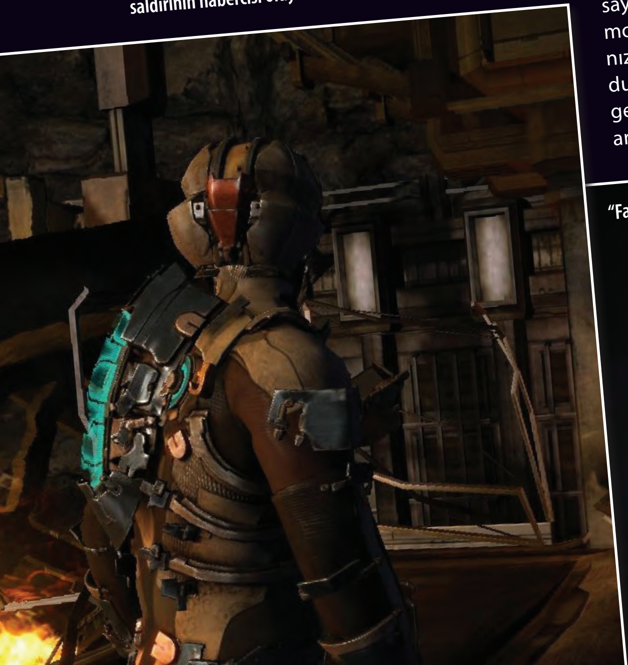
LÜTFEN KAFAMI YEME

Dead Space 2 ile beraber gelen değişikliklerin sayısı epeyce fazla. İlk oyunda sadece Necromorphlar tarafından yakalandığınızda uğraşmanız gereken, 'zamanlamaya bağlı tuşlara basma durumu' artık oyunun önemli bir parçası haline gelmiş. Yine koridorlarla boğuşacaksınız ama artık bir anda kaçışı olmaksızın açılan hava kapağından uzaya sürüklenme tehlikesiyle boğuşmanız da gerekebilecek. Dahası Dead Space'te atmosferi öldüren önemli etkenlerden biri olan hikâye sunumu ve aksiyon sahnelerinin kopuk olma sorununun önüne geçilmiş. Daha önce Isaac'in uzay zombileriyle uğraşmaktan dolayı kafayı biraz sıyırdığından bahsetmiştim. Aynı Dead Space'te olduğu üzere Necromorph'lerin sırrını açığa çıkaracak belgeler ve "karalamalara" denk geleceksiniz. Buna ek olarak Isaac'in tahtalarını kaybeden aklı da bize oyun boyunca bir şeyler anlatmaya çalışıyor olacak. Cevabın ne olduğunu bilmiyoruz ama ipuçları sadece duyduğunuz seslerde veya gördüğünüz sanrılarda değil, Isaac'ın hareketlerinde de olacağı konusunda duyumlar aldık.

ÇOK KİŞİLİK KATLİAMLAR

Oyunla ilgili herkesin konuşup hakkında kimsenin bir şey bilmediği tek konsept oyunun çoklu oyuncu modları oldu. Aylardır öyle teoriler havada uçuyordu ki bazıları gerçekten oldukça komikti. İki adet necromorph'un gözünden vebanın yayılışını anlatan beraber ilerlemeli bir oyun modu nedir yahu? Şükür ki Viscreal Games'in yayınladığı hoş bir multiplayer videosu ve Los Angeles'da düzenlemiş olduğu sunum sayesinde neyin ne olduğunu artık biliyoruz. Oyunun çok oyunculu modu toplamda 4 Necromorph ve 4 Sprawl güvenlik elemanını karşı karşıya getiriyor. Doğru okudunuz, iki tarafı da oynayabilme şansınız var. Özellikle Left 4 Dead serisine aşinaysanız, Dead Space 2'nin multiplayer modu size o kadar da yabancı gelmeyecek.

Güvenlik timinden başlayalım. Tek kullanımlık Stasis'i, klasik plazma kesicisi ve tüfeğiyle





"Fast Food" terminin yemeğin sizden kaçması olarak hiç düşünmüş müydünüz?

ŞCR / Visceral Games

Visceral Games yeni bir firma olmasına rağmen, bizim onlara olan kredimiz yarı yarıya azalmış durumda. Bir tarafta Dead Space gibi kalitesi onaylanmış bir korku oyunu, diğer yandaysa Dante's Inferno gibi ne idüğü belli olmayan bir oyun. Dead Space 2'nin vasat bir oyun olmasını kesinlikle beklemiyoruz ama firmanın daha sağlam referanslara ihtiyaç duyduğu da bir gerçek.

Dead Space (2008)

Söylenecek çok söz kaldı mı bilmiyorum? EA'ın atağa kalktığını ve daha da önemlisi seri halinde ortalama oyunlar değil, yeni ve ilgi çekici fikri mülkler yaratabildiğinin ilk göstergesi Dead Space oldu. O korkunç koridorlar, yürek burkan yaratıklar ve organların havada uçtuğu yer çekimsiz alanlar hala aklımızda.

Dante's Inferno (2009)

Dead Space o kadar eğlenceli bir oyundu ki insan ister istemez Dante's Inferno'nun kötü konseptine rağmen beklentilere giriyordu. Oyuna EA tarafından çizgi roman ve animasyon filmi gibi ek yatırımlar yapılmış olmasına rağmen oyunun özünün yanı oynanışının kof olmasını imkansız hale getiriyordu. God of War'a rakip olmasa bile ortalamanın üzerinde bir yapım olmasını bekliyorduk. Yazık oldu çok...

Kimyamız tutuyor mu?



Uzayda vakum var. Gözlerinizi kısarsanız biraz da Isaac'i anlatıyor zaten

+



Uzayda hayat yok ama zombi var. Neden olmasın ki?

+



Uzayda Batman yok. Ama Isaac var. O da yeterli

=



KISACA

Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: EA
Çıkış Tarihi: 25 Ocak 2011
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Web Sitesi: deadspace.ea.com

oldukça temel donanımlardan başlayan gü-venlikçiler aslında Isaac'ten çok farklı sayılmaz-lar. Isaac'in giydiği zırha benzer bir korumayla geziyorlar ve kahramanımızın temel becerile-rinin tamamına sahipler. Aynı Left 4 Dead'de olduğu takım halinde gezmeleri gerekiyor, Necromorphlar hem çok hızlı doğuyorlar, hem de takım uyumu sergilemeleri halinde tek başlarına halledilmeleri imkânsız bir hale geli-yor. Güvenlikçi olacaksanız, birbirinizden çok ayrılmamanız ve sürekli olarak iletşim halinde olmanız şart olacak gibi görünüyor.

Necromorphlara gelirsek, farklı çeşitlere ait canavarları kontrol edebildiğimizi görüyoruz. Sprawl'da fazlasıyla başınızın belası olacak bebek Necromorphlar, nam-ı diğer Pack, mul-tiplayer modunda da aynı şekilde başınızın belası olacak. Fazla özellikleri yok ama son derece hızlılar. Eğer Packlerden biriyle asker yakalamayı başarısanız onu bir süreliğine daha güçlü birimlerin girişebilmesi için savunmasız hale getiriyorsunuz. Diğer birimlerin daha etkili özellikleri olmasına rağmen hiçbirinde Pack'in hızı ve dayanıklılığı yok. Dolayısıyla eğer temel birimlerinizi oynayan oyuncular iş yapmazsa takım da zayıf kalıyor.

Spitter'ın Left 4 Dead'deki adaşıyla ortak yanları fazlasıyla sınırlı. İkisi de tükürebiliyor ama hepsi bu. Spitter son derece ağır ve mecbur kalırsa güçlü yakın dövüş saldırıları yapabilen iri yarı fakat ağır bir ünite. Eğer saldırısını sabit kalarak güçlendirebilirse hatırı sayılı hasar verme şansı var ama söylediğim üzere bu kadar büyük bir üniteyi dikkatiniz fazlasıyla dağılmadığı sürece gözden kaçırma şansınız yok.

Lurker'ın ismini bilmeseniz bile eski oyunlarda kendisini hatırlarsınız. Hani mini minnacık, do-kungaçlarıyla size bıçaklar fırlatan o garip şeyler vardı ya? İşte onlar Lurker'lar. Aynı Alien misali duvarlarda gezebiliyor ve kimseye görünmeden düşmana hasar verebiliyorlar. Lurker hakkın-da söyleyecek fazla söz yok aslında. Oyunda olduğu gibi doğrudan üzerinize geldiğinde tehdit oluşturmayan ama dikkatiniz dağınıksa çaktırmadan ufak ufak can havuzunuzu kurutup bitiren bir haşereden bahsediyoruz.

NEREDEYİZ PEKİ?

Dead Space 2'nin multiplayer modunda sadece beş harita olacak. Titan Mines şimdiye kadar basına gösterilen tek harita oldu. Dar koridorla-rı, uzaylıların erişimine açık havalandırma delik-leriyle beraber iki tarafın da kullanabileceği sayısız avantaj noktasına sahip. Titan Mines'da açılana kadar jeneratörü korumanız veya en azından bu sürede hayatta kalmanız gerekiyor. Beş haritacık kulağa biraz az gelebilir ama her haritanın farklı temalar ve görevler sunacak olması ağzımızı sulandırmıyor da değil.

Oyunda başarılı oldukça yeni güçlere ve si-lahlara sahip olacaksınız, bu şekilde oyunu uzun süredir oynayan oyuncular rakiplerine oranla daha avantajlı olacaklar. İşin aslı daha sadece kabası bitmiş çok oyunculu mod için konuşmak erken. Gösterim sunumunda önemli denge sorunları vardı ki bunların başında ölen Necromorph'un doğrudan dirilmesi geliyor. Yapılan gösterim sürümlerinin çoğu, benzer oyunlarda olduğu gibi taktik ve planlamayla de-ğil, doğrudan körlemesine bir şekilde insanlara saldırıyorlardı. Zaten oyunun mevcut yapısında



mantıklı olan da bu… Saniyeler içinde tekrar düşmana ulşabilecekken neden ölmemeye çalışmak gibi anlamsız bir detayla uğraşasınız ki? Buradan baktığımızda tek kişilik oyuna ek olarak eklenmiş ana yemek olmaktan uzak, tatlı niyetine yenilebilecek özellik gibi duru-yor. Dead Space'e doyamayan serinin fanatiği olmuş oyuncular elbette ki bu modun suyunu çıkaracaktır. Sizin veya benim gibi sıradan oyuncularsa Left 4 Dead hayallerine kapılma-dan, büyük elmaya odaklanmalılar.

BİR TARAFTA ÖLÜLER, BİR TARAFTA HAYATTA KALMAYA ÇALIŞANLAR... ORTALIĞI AĞIR BİR LEFT 4 DEAD KOKUSU SARSA DA DEAD SPACE 2'NİN MULTIPLAYER BÖLÜMLERİNİN FARK YARATMASINI BEKLİYORUZ...



Uzaya çıkınca rahat olacağınızı düşünmeyin, Necromorph'ların size bir kaç süprizi olabilir

OYUNEZER!

12 YILLIK BİR KISIR DÖNGÜYMÜŞ BU, BEN BİLEMEMİŞİM!

12 yıldır beklediğin bir oyunun seni hayal kırıklığına uğratması nasıl bir duygu bilemezsin sevgili oyungezer. Hele ki detaylara fazlaca önem verdiğini düşündüğün bir firmanın elinden çıkıyorsa bu oyun. Incık cıncık karakterlerin minicik ölümlerini bile farklı şekillerde canlandırırken, sadece izometrik kamera açısından genellikle doğru dürüst göremeyeceğimiz efektler ve animasyonlar için çılgınca kasarken, nasıl hatalar bunlar arkadaş? Ben de biliyorum asıl önemli olanın çok oyunculu mod olduğunu. Ben de biliyorum asıl olay birbirimizin canına okumak artık, yapay zekâ hikâyeden… Ama yapay zekâ ve oyunun hikâye bölümü umurumuzda olmasa, bir dünya para dökmezdik oyuna değil mi?

NAAPTINIZ SİZ BUNCA ZAMAN?!

Bir yapay zekâ ki karşımda olan beni benden alıyor resmen. Berkant usulca yanaşıyor yanıma, ekrana bakıyor ve "Abi zor bölüm burası, önce yukarıdaki girişten gelecekler bak." Başımla onayladığımı belli eden bir hareket yapıyorum. Birimlerin hepsini önceden ayarladığım kısa yolla seçip yukarıya yönlendiriyorum. Berkant'ın gözleri büyüyor "abi naaaptın?!". Tren kapıdan çıkıyor, ikinci vagonun ucu göründüğü anda da havaya uçuyor. "Kolayda mı oynuyorsun?" diye soruyor, "hayır en zorda" diye cevap veriyorum. Bölümün gerisi de aynı şekilde devam ediyor. Tren geliyor ve güm. Daha çok korumayla geliyor ve yine güm. Zerg bölümleri konusunda uyarılıyorum bu sefer. Zerg bölümleri geliyor. Üssü belli bir süre savunmam gerekiyor. Geceleri sakat özellikle, akın akın üstüme gelecekler. Bildiğim gibi oynamaya başlıyorum. İlk gece, rahat, ikinci gece daha da rahat, 3, 4 derken tık yok. Zergler her seferinde daha ağır yükleniyor ama bir öncekilerin bıraktığı kan lekelerinden bir adım ileriye gidemiyorlar. Yazık. Sıkılıyorum. Daha çok var görevin bitmesine. Alıyorum bir grup çıkıyorum üsten. Zerglere ait ne varsa derbeder ediyorum. Ama tüm binalar yok olmuyor. Daha doğrusu oluyor ama hop yeniden beliriyor. Çünkü hepsini temizlersem görevin de bölümün de içine etmiş olacağım. Oyun her zaman olduğu gibi hile yapıyor. Üstün başarılara izin yok. Köklerini kurutmama rağmen ağır Zerg saldırısı altında üssüm yerle bir olurken, kaçmayı nasıl da başardığımı gösteren oyun içi görüntülerle sona eriyor bölüm. Bir de atmosferdeyken warp olayı var ki dillere destan. Babacım "çekim kuvveti falan var" diyorum bak "nasıl olacak bu işler uzayı büküyorsun sen", "abi" diyorlar "Battlestar Galactica'da dahi var bu olay." E, güzel kardeşim dizide varsa doğru mu yani? Blizzard çalışanları dizilerden mi kopya çektiler yani bunu? Yok, yapmışlar işte kafalarına göre… Göre göre bunu mu gördün? Evet, bunu gördüm.

MİKROP YÖNETİM!

Mikro yönetim GZS'lerin kalesidir. Mikro yönetim yoksa müsabaka, çekişme yoktur. Eyvallah SC2 bir açıdan ciddi şekilde kotarıyor bunu. Önümüze aşılması gereken birçok engel dikiveriyor. İyi güzel hepsi… Çünkü bu engelleri aşma başarısı, kişisel beceri olarak çıkıyor karşımıza ki karşımızdaki oyuncuyla bizi ayıran yegâne şey de bu zaten. Ama şu birimlerin yan yana durmak için çabası, tek kişilik senaryoyu oynarken bile deli etti beni. Babacım tamam dizileceksiniz ama bir yol verin önce. Bak bu arkadaşın yetmiyor cihazı oraya kadar. Siz tek gidince de terran terran eziliyorsunuz en önlerde. Sırf bu sıraya giremeyen elemanların yarattığı kaosa takılıp yitip gidiyorum aralarda. Hani bazı insanlar vardır sileceklerine takılır arabanın, yolu görmez olur bir süre sonra… Aynı muhabbet işte… Adam olmuşsun, asker olmuşsun, uzaya çıkmışsın, "buradan geçilmiyor" deyip durmuyorsun da. Diyeceksin ki "ona göre birim bas kardeşim sen de." E, ben ne yapayım kaynak yönetimim iyi, hayvan gibi topluyorum her şeyi, harcamayayım mı? Yastık altına mı saklayayım? Zaten benim derdim rakibimle değil. Bir punduna getirip zaten derbeder ediyorum karşımdakini. Ben oyuna takıldım.

Dönelim tek kişilik senaryoya. DVO'lardı, işti güçtü derken zaten uzun soluklu olmayacağı belli benim SC2 multiplayer maceramın. Oyunun Türkiye fiyatlandırması konusuna gireceğimi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Diyeceğim tek bir şey var o konuda "YUH!". İkinci ve üçüncü bölümleri artık o dönemdeki alım gücümüze göre değerlendireceğiz. Dönelim oyuna.

Oyunda ciddi bir "Uzay Kovboyları" havası var, bildiğiniz gibi. Neden? Yani güzelim Firefly dizisini heba eden zihniyet bunu da harcamaz mı ya? Ayrıca beni sarmıyor güzel kardeşim bu kovboy muhabbetleri. Uzaya çıkan adam biraz adam olsun. Yani bu kadar da kanıksanmaz ki var olmayan bir kültür. Tamam, sert herifler bunlar anladık. Savaş falan iyi, güzel sertleştirmiş amcaları. Bu arada Göktuğcum, şu Iron Maiden konserinde önünde dikilen ve kafası sidik kokan herifi buldum ben. Kusuruna bakma, uzunca bir süre zırhın içinde yiyip içip şey edince siniyor insanın tenine ne kadar rafine edilse de. Tuuu yerim bitmiş bile. Daha oyun içindeki haber muhabbetlerine, anlamsız uzatılan bölümlere, teknoloji ağacına falan girişecektim. Neyse, başka bir Oyunezer'e artık. Özetle, sevgili kardeşim iyi güzel oyun yapmışsın, ben de bayıla bayıla oynuyorum yalan yok. Ama 12 yıl sonra nasıl olsa yıllandı deyip aynı oyunu yapmışsın be güzel kardeşim. Faruk, aç oradan SC Brood War atalım biz. Yerim SC2'yi. Oynadık bitti işte ne yani. (süper fikir valla – *faruk*)















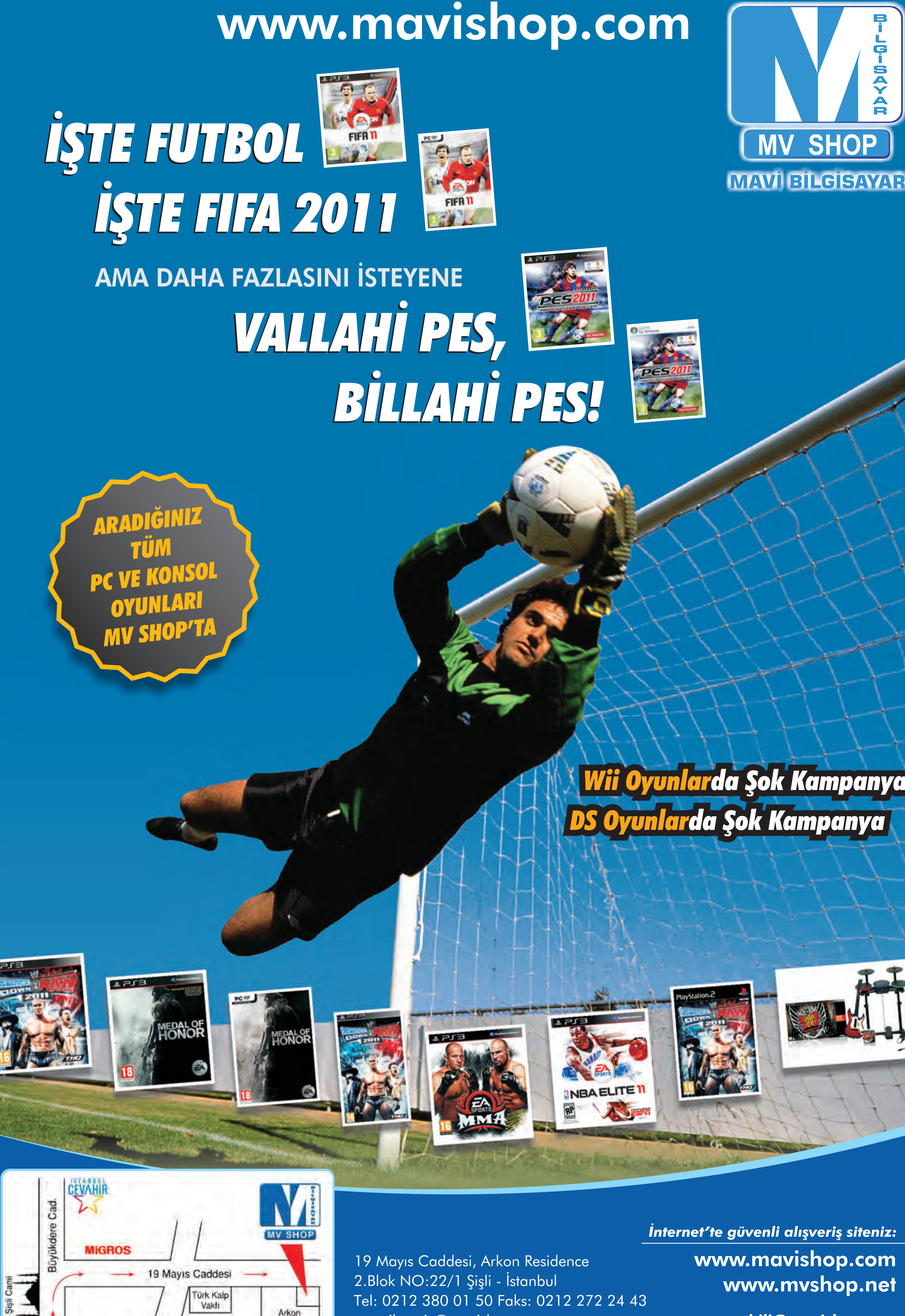
Her resme bir şeyler karalamak yerine, toptan halledeyim dedim. Yere göre sığdıramadığımız Blizzard 19 yıllık ömründe nelere imza atmış bir özet geçelim dedim (sarcasm açık olsun lütfen).

AYIN EZENİ



Kaan Alkın

Bazen Dünyayı negatif gördüğünü düşünüyoruz Kaan'ın. Yok yok, öyle değil. Fotoğraf negatifi gibi. Yoksa topumuz birden Kerrigan'ın hikâyesine kilitlenmişken, Kaan'ın atmosferde bir uzay gemisinin warp olamayacağının bilincinde olmasını başka türlü nasıl açıklayabiliriz ki... Bu sonbahar zor geçecek....



www.mavishop.com
MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR
İŞTE FUTBOL
İŞTE FIFA 2011
AMA DAHA FAZLASINI İSTEYENE
VALLAHİ PES,
BİLLAHİ PES!
ARADIĞINIZ TÜM PC VE KONSOL OYUNLARI MV SHOP'TA
Wii Oyunlarda Şok Kampanya
DS Oyunlarda Şok Kampanya
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com
www.mvshop.net
19 Mayıs Caddesi, Arkon Residence
2.Blok NO:22/1 Şişli - İstanbul
Tel: 0212 380 01 50 Faks: 0212 272 24 43
Büyükdere Cad.
MİGROS
19 Mayıs Caddesi
Türk Kalp Vakfı
Arkon
Şişli Camii



FARUK SÜKÛNET VS BERKANT HIRS

FARUK
Seninle oyun moyun oynanmaz yemin ederim. Küfürler, atarlar havalarda uçuşuyor artık. Ne çekilmez adam oluyorsun sen birlikte oyun oynayınca! Daha geçen FIFA atarken bir gol yiyiverdin diye gamepad'i duvara fırlattın, F1 oynarken koca direksiyonu yerinden söktün. Tır şoförlerine taş çıkaracak, hayatımda duymadığım küfürleri ağzına yakıştırdın. Az sakin ol be adam! Nedir senin alıp veremediğin böyle? Senin gibi bir Saint Joseph mezununa yakışıyor mu, asli entel kardeşim benim. Adamı hasta etme lan!

BERKANT
Hocam senin de öyle peygamber sabrıyla iki muhabbet ettiğine bin şahit gerek. Bir paragrafta ünlem işaretlerin, "lan"ların "be"lerin havada uçuyor. Aramızdaki fark şu: Ben oyunu yaşayarak oynuyorum, sense kazanmak için oynuyorsun. Böyle ego olmaz hocam. FIFA'da çalımlarla kaleye adım adım ilerliyorum, ortayı açıp güzel röveşatayla doksana takmaya kasıyorum; sense düz paslarla garanti gole gidip maçı kazanmaya odaklanıyorsun. Biraz zevk al şu oyunlardan, iki kaybetsen n'olur?

FARUK
Oynarken zevk almadığıma nasıl kanaat getirdin, kanaat önderi kılıklı kardeşim benim. Önce taktiğimi kurgularım, senin nasıl oynamaya çalıştığını hesap etmeye çalışırım. E, zaten bir iki gol yedikten sonra başlıyorsun hırslanıp kart görmeye. Ha, yaptığımız 10 maçtan 8'ini kazanıyorum o ayrı ammaaa... Sana bir manzara hatırlatayım: World Cup oynadığımız ilk maçta bana 4 çekmiştin. O maçta zerre top çeviremeden rezalet bir oyun ortaya koymuştum. Hatırla lan! Ama kalkıp da fevri hareket gördün mü? Bir kötü söz duydun mu? Tebrik etmiştim seni sadece. Ardındansa 16 tane çakmıştım. Meeh...

BERKANT
Biliyorsun benim göz bebeklerim standart insanınkinden daha büyük, o yüzden 68 dereceden daha geniş açıyla görebiliyorum. O dört tane astığım maçta görmedim mi sanıyorsun gamepad'e nasıl abandığını, ellerine kramp girmediğine şükret. Ben 16 taneyi yerken bile "bir kırmızı daha göreyim de hükmen 3 tane yemiş olayım" derdine düşmüşüm. Kasma bu kadar yani. Az eyyam yap oyun oynarken. Oyun dediğin de biraz daha zeki olmalı. Özellikle PES dönemlerimizde oyun odasında sinirden yerde takla atmıyo muyduk, yemek masasını bahçeye fırlatmıyor muyduk? O kadar taktik yap, mikro yönetim kas, sahaya adam dağıt, ya da ne bileyim yarış oyunlarında milimetrik frenler yap; oyun motoru her seferinde öyle bir saçmalasın ki yaptığın hiçbir şeyin anlamı olmasın. Haybeye mi maval okuyoruz lan burada!

FARUK
Arcade salonlarında da ne çok delirirdi millet. Ben bir keresinde 40 yaşında adamın koca makineyi devirdiğini hatırlarım Antalya'da. Öfkeyle kalkan zararla, ziyanla oturur kardeşim. Oyun oynarken de böyledir bu. Yenilmek de, kaybetmek de bir sanattır. Ha, oynadığımız oyunda hafif bir hile seziyorsak, hani, PES'te, NFS'te falan rakiplerin bel altı vurduğunu hissediyorsak tamam da, karşılıklı oynarken er meydanı orası. Karşılıklı oyun oynarken sinirlenmeyeceksin. Rakibi göz dağı vermenin yegâne yolu budur yeğen. Adam ol.

BERKANT
O Antalyalı abi oyunu beceremeyip makineyi kırıyorsa, o onun yeteneksizliğiymiş. O zaman taktik maktik mi vardı oyunlarda. Kaybetmek de bir sanat değildir dayı, delirtme adamı. Kaybetmek bir zayıflıktır. O yüzden bu kadar deliriyoruz biz oyun oynarken, kazanmayı, sevinci, mutluluğu, rakibe "nası koydum" demenin hazzını yaşamayı istediğimizden yaşıyoruz oyunu. Normal olan da bu, direksiyonu kırarcasına araba kullanmak, gamepad'i kırarcasına Yunan tanrılarına baş kaldırmak. Yoksa ne anlamı kalırdı oyunun bu hazzı alamıyorsak?

FARUK
"Kaybetmek zayıflıktır" diyorsun da yeğen, bir düşün bakalım bana neler dediğini başta. Eyyam yapmak, oyunu çok da ciddiye almamaktır diyerek kendini nasıl da tekzip ettiğinin farkında mısın? Belli ki senin aklın hala Eyşan'da kalmış. Bak yeğen, oyunu madem sonucu kazanmak olan bir yol olarak görüyorsun, baştan kaybetmeyi göze alacaksın. O yolun sana sunduğu her şeyi olanca basitliğiyle kabul edeceksin. Mesele kazanmak değil, mesele kaybettiğin zaman da kazanmaktır.

BERKANT
Hazırsanız, başlayalım mı oyuna?

SONUÇ
- Haddi beee!
- N'oluyo laan?!

BATMAN™ ARKHAM CITY

HİÇBİR GÖLGE SİZİ BİR DELİNİN GÖZLERİNDEN KORUYAMAZ

-KAAN ALKIN

Quincy, Quincy, Quincy…

Bütün bunlar senin yüzünden biliyorsun.

Batman'in başarısından kendine bu kadar pay çıkartmamalıydın.

Joker'in Arkham'ı ele geçirirken amacının sana iyilik yapmak olduğunu mu sanıyordun?

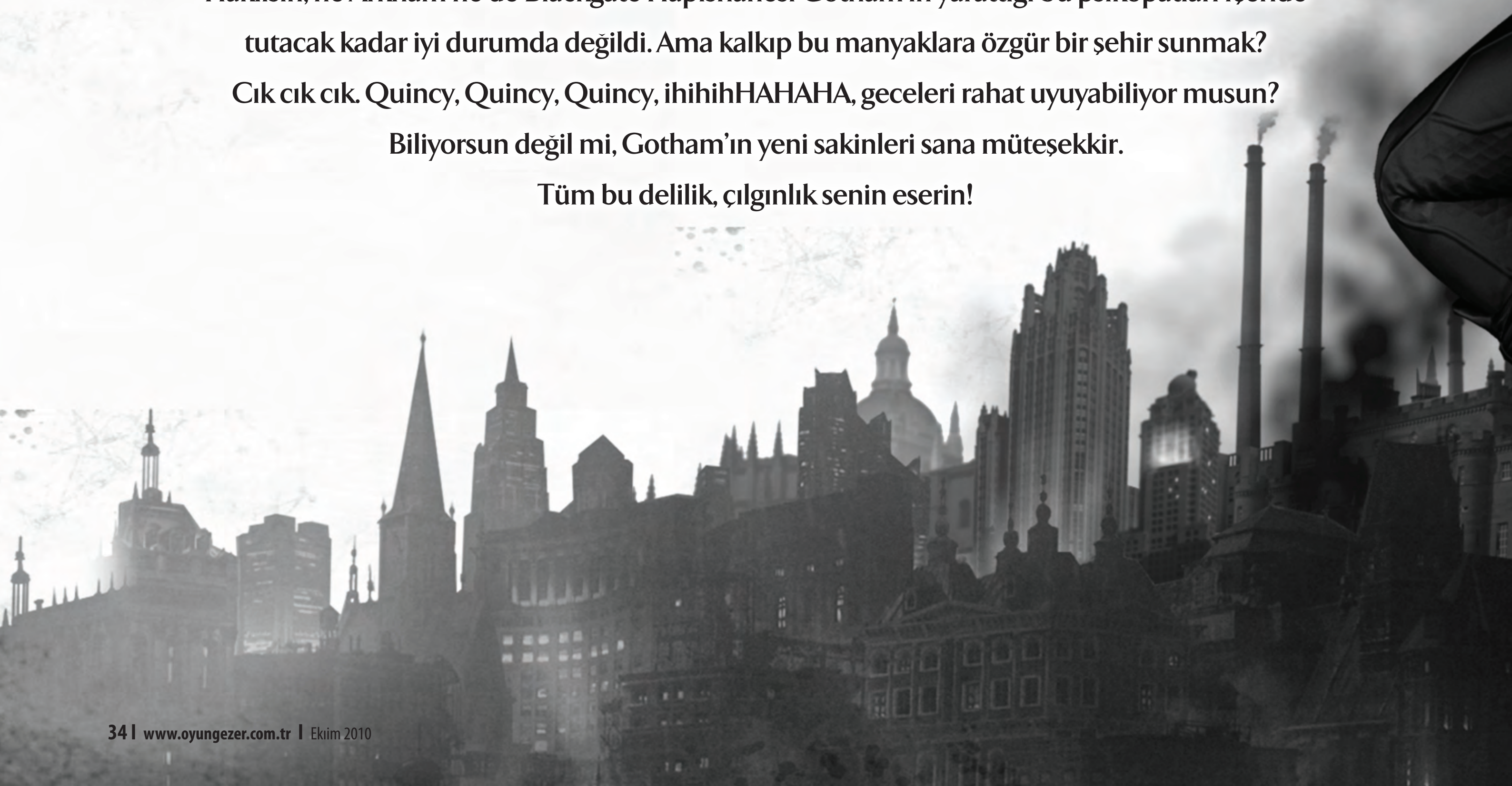
Arkham'ın müdürlüğünden Gotham Belediye Başkanlığına nasıl da yükseliverdin bir yılda!

Haklısın, ne Arkham ne de Blackgate Hapishanesi Gotham'ın yarattığı bu psikopatları içeride tutacak kadar iyi durumda değildi. Ama kalkıp bu manyaklara özgür bir şehir sunmak?

Cık cık cık. Quincy, Quincy, Quincy, ihihihHAHAHA, geceleri rahat uyuyabiliyor musun?

Biliyorsun değil mi, Gotham'ın yeni sakinleri sana müteşekkir.

Tüm bu delilik, çılgınlık senin eserin!





ŞCR / Rocksteady Studios

Londra'dan çıkma yapım ekibi Rocksteady uzun süre "ready, steady..." pozisyonunda takılı kaldı ama Batman'le birlikte "go" dedi.

Urban Chaos: Riot Response (2006)

2006 yılında Xbox ve PS2 için geliştirdikleri Urban Chaos karışık yorumlar almıştı. Vasatın üstündeydi ama pek de parlak değildi.

Batman: Arkham Asylum (2009)

Batman'i geliştirirken kendisini de geliştiren Rocksteady, aklımızı başımızdan aldı. Şimdi çok daha iyisini yapmamak için hiçbir sebebi yok.



Arkamızdan biri sopa, sandalye, TV'yle falan geldiğinde artık sadece önünden çekilmek zorunda değiliz. Elindekini alıp kafasına vurabiliriz.

SERSEM ŞEY

Hapishane Müdürü Quincy Sharp'ın yıldızı, Joker'in durdurulmasından sonra bir hayli parladı. Kısa sürede Gotham'ın belediye başkanı olup çıktı. Quincy vizyon sahibi bir adamdı. Elindeki hapishane ve akıl hastanesinin bu manyakları içeride tutabilecek güçte olmadığının farkındaydı. Tüm bu manyakları Gotham'dan uzak tutacak bir fikir geldi aklına ve forsunu kullanarak uygulamaya geçti. Farkında olmadığı şey, bunun hayattaki en kötü fikri olduğuydu. Gotham'ın kenar mahallelerini satın alıp buraları paralı askerlerle donatacak ve dört duvar arasında tutamadığı tüm suçluları bu bölgede kontrol altına alacaktı. Suçlular şehrini yönetmesi ve kontrol etmesi için seçtiği isimse Hugo Strange'di. Bir bilim adamı ve psikiyatr olan Hugo'nun da kendince hesapları vardı. Quincy ise daha Arkham Asylum günlerinden beri düşünüyordu bunları ve sanırım büyük hataları görmek daha zordu. Çünkü işler hiç onun umduğu gibi yürümeyecekti.

EVİM GÜZEL EVİM

Suçlular yeni evlerine yerleştikçe büyük resim ortaya çıkmaya başladı. Şehir yaşamaya, nefes alıp vermeye, kendi hiyerarşisini ve sistemini yaratmaya başladı. Sessiz ittifaklar yapıldı. Çeteler, gruplaşmalar başladı. Kanunsuzlar şehrinin kendi elit tabakası oluştu. On tane zırdeli psikopatı 10 metrekare bir odaya tıktığınızda ne beklerseniz o olmaya başladı. Sadece ölçek biraz daha büyükçeydi. Hugo'nun niyeti ufak ufak ortaya çıkarken, Joker hâlâ yaralarını sarıyordu. Biricik Harley Quinn'i de hemşireliğini yapıyordu. Şehirde isim yapmak isteyen Two-Face, Kedi Kadın'ı Arkham City'de halka açık bir şekilde idam ederse istediği saygıyı göreceğini umuyordu. Tüm bu fikre başından beri soğuk olan ve şehri sürekli gözleyen Batman, korkularının gerçek olmaya başladığını fark ediyordu yavaş yavaş. Bu katliamı durdurmak ve bir zamanlar fazlaca yakınlaştığı bu kadını kurtarmak için, geçmişteki ve gelecekteki tüm kâbuslarının yaşadığı bu şehre ayak bastı. Ve sonunda Batman: Arkham City maceramız başladı.

AKLIN KARANLIK KÖŞELERİ

Arkham Asylum'dan ölçek olarak çok daha büyük Arkham City. Ve ne kadar büyükse o kadar da karanlık. Sadece tek bir suçlunun, Joker'in zihni şekillendirmiyor tüm şehri çünkü. Dışarıdakileri içerdekilerden korumak için tutulan paralı askerlere, yani Tyger'a rağmen şehri inşa eden, nefes almasını sağlayan insanların tamamı suçlu. Gotik ve karanlık olmasının yanında bir o kadar da aklınızın bam tellerini çekip kopartacak, sürekli psikolojinizi bozacak bir görünümü var Arkham City'nin. Yalnızca delileri rahatsız etmeyecek, yalnızca onlara normal gelecek, akli dengesi bozuk bir siluet. Bir aksiyon oyununda bizi ürkütmesi mümkün olacak mı Gotham'ın bu en karanlık halinin, bilemiyorum. İlk oyun gibi 3D düşünülerek hazırlandığı için yüreğimizi yer yer hoplatabileceğini düşünüyorum.

Şehrin karanlığı sadece siluetten ibaret olmayacak elbette. Arkham Asylum'un Batman'i zorladığını düşünüyorsanız Arkham City için ne diyeceksiniz bilemiyorum. Batman Arkham City'de oyunun hikâyesi yine çizgisel bir şekilde ilerleyecek. Gerçi bu konudaki açıklamalar ufaktan karışık. Bolca yan görev bulunacak oyunda ve bunların hemen

Victor Zsasz

Victor, Calendar'ın pek sevdiği bir tip değil çünkü onun cinayetleri yüzünden kendi ününün gölgelendiğini düşünüyor. Victor bir seri katil ve her kurbanı için kendi vücuduna da bir işaret bırakan bir psikopat. Batman takipçileriyle ilk kez 1992 yılında Batman: The Last Arkham hikâyesinde tanıştı. Zengin bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelen ve kendi uluslararası şirketler zincirini kurarak Zsasz servetini genç yaşta ikiye katlayan karakterimiz 25 yaşında ailesi bir bot kazasında can verince depresyona girdi. Kumar oynamaya başladı. Gotham City Casino'da tüm servetini bir gecede Penguen'e kaptırınca sıfıra vurdu. Varoluşunun anlamsız olduğuna karar verip kendini öldürmeye kalktı. Köprüden atlayacağı sırada evsiz biri tarafından bıçaklı saldırıya uğradı. Bıçağı alıp soyguncusunu öldüren Victor, bir anda fikir değiştirip hayatını diğerlerini anlamsız hayatlarından arındırmaya adadı. Bıçaklara sevgisi o geceden yadigâr.





Riddler bu tıfıla neden bulmacaları hakkında bilgi verir bilemiyorum. Ama artık bu arkadaşları bulup silkeleyip Riddler bulmacalarını çözebiliyoruz.



Yeni dövüş sisteminde Batman biraz daha çevik. Önündekine dirseği geçirdi. Yangın tüpünden eğilerek kurtulurken muhtemelen arkadaki sopalıya bir tekme çakacak, ardından pelerini savurup kalkanlıyı sersemletip, anam bana vuruyor bu be!

ARKHAM ASYLUM'DA BATMAN'İN YETENEKLERİNE HAYRAN KALDIYSANIZ ARKHAM CITY'Yİ BEKLEMEK İÇİN DAHA ÇOK SEBEBİNİZ VAR ÇÜNKÜ O ARTIK DAHA GÜÇLÜ.

hepsi ana hikâye ve karakterler hakkında bir şeyler katacak. Yan görevlerin bence daha vurucu olan özelliğiyse şehri kısmen de olsa özgür dolaşıma açacak olması. Koridorlara tıkılıp kalmayacağız yani bu sefer. Yan görevlerin bir kısmı yan hikâyeler olarak tasarlanmış; şehrin içinde yaşayan yan karakterlerin kendilerine has hikâyeleri. Fakat şehirde daha özgürce dolaşabilmek iyi olduğu kadar kötü sonuçlara da gebe. Ama bu "kötü" biraz göreceli, yani sizi memnun edebilir.

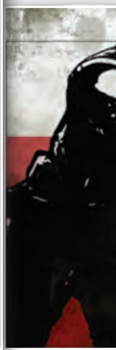
Gizlilik yine işimizin bir parçası ama bu defa çok daha fazla aksiyona girmek durumunda kalacağız. Çeteler, serseriler¸katillerle dolu karanlık bir şehirde gölgeler sizi ne kadar saklayabilirdi ki zaten. İlk oyunun beni çok mutlu eden dövüş sistemi hakkında siz ne düşünüyorsunuz bilemiyorum ancak aynı anda daha fazla düşmanla kapışmak durumunda kalacağımızı düşünen Rocksteady yeteneklerimizi de biraz geliştirme yoluna gitmiş. İyi de etmiş. İlk oyunda sahip olduğumuz tüm alet edevat oyunun en başından emrimize amade olacak. Böylece hem Arkham City sokaklarında yeniyetme bir Batman olarak gezineceğiz, hem de oyunlar arasında bir devamlılık hissi kurulmuş olacak. Yeni oyuncaklar da ihmal edilmemiş ama bunların tam listesini henüz bilmiyoruz. Bildiklerimiz, düşmanları şaşırtmak ve ortamdan hızla uzaklaşmak için kullanabileceğimiz bir duman bombası ve radyo sinyallerini yakalayıp bunları kaynaklarına kadar takip etmemiz için kullanabileceğimiz bir alıcı. Genelde Gotham Şehri Polis Departmanının telsiz konuşmalarını dinlerken, arada Gotham Radyosunu da dinleyebiliyor olacağız. Ayrıca şehirdeki çetelerin radyo konuşmalarını da yakalayabileceğiz. Tüm bu telsiz kaosundan ipuçları elde etmemiz mümkün olacak. Dövüş sistemini anlatırken neden birdenbire oyuncaklara geçtik? Çünkü belirtilene göre artık onları da yakın dövüş sırasında kullanabileceğiz Gotham'da.

Ayrıca birden fazla saldırıya aynı anda cevap verebileceğiz. Birden fazla düşmanla karşılaştığında yakındakilerin ataklarından sıyrılabiliyordu Batman. Yapımcı, uzaktaki düşmanlara karşı savunmasız olduğumuzu düşünmüş ve böyle bir çözüm bulmuş. Demektir ki hep kalabalık gelecek adiler... Örneğin biri suratımıza yumruğu sallarken, daha uzaktaki bir tanesi de bıçağını bize doğru fırlatacak. Buna karşılık biz de ilk düşmanın ağzının ortasına tekmeyi yapıştırarak yumruğunu savuştururken, gelen bıçağın önünden de çekilebileceğiz aynı anda. Düşmanlar çevredeki eşyalarla üstümüze yürüdüğünde, örneğin kafamıza bir sandalye geçirmeye kalktıklarında,

Calendar Man

Batman: Arkham City'de karşılaşmayı beklediğimiz Takvim Adam, gerçek adıyla Julian Gregory Day, Batman maceralarına ilk kez 1958 yılında dahil oldu. Adından da anlaşılacağı gibi tarihlere kafayı takmış biri Calendar Man. İşleyeceği suçları önemli günlere, yıl dönümlerine denk getirmeyi seven Calendar Man hem kahramanlar arasında hem de süper kötüler arasında bir hayli meşhur. Ancak kendisi fena halde geyik malzemesi olarak kullanılıyor ve pek ciddiye alınmıyor. Üçüncü sınıf bir suçlu olarak sürekli kendini ispatlamak arzusunda, yazık...



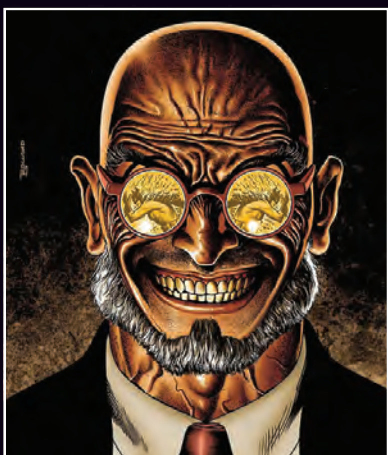




Harley her erkeğin kalbini çalabilecek bir kadın (fiilen). Batman'i pek etkilemiyor. Ancak suç dünyasıyla bu yakınlık insanın canını yakabilir yine de.

Hugo Strange

Hugo diğerlerine kıyasla çok daha yaşlı başlı bir karakter. Batman'in ilk düşmanlarından olan Hugo 1940 yılında çizgi romanlarda kendine yer bulmuş. 40'larda yıldırım makinesiyle yarattığı sis bulutlarını kullanarak görünmeden banka soyan Hugo, bir dönem deneklerini zombiye çevirmeyi başarmış. 70'lerdeyse Gotham'ın en zenginlerini ağırlayan bir hastanenin başında zengin zombiler ve canavarlar yaratmaya vermiş kendini. Birkaç kez daha evrimin basamaklarında yükselen Hugo'nun Arkham City'nin başına geldikten sonra neler yapabileceğini tahmin etmek istemiyorum.





Kurşun deliklerini azıcık kurcalarsak nereden ne tür bir silahla ateş edildiğini bulabiliyoruz.

onu ellerinden alıp kafalarına indirebileceğiz aynen. Buradan rakiplerimizin yapay zekâsının da biraz elden geçirildiği sonucunu çıkartabiliriz. Suratlarına tekmeyi yemek için sıraya geçmek yerine, ellerine geçen her fırsatı değerlendirecekler. Bize de yeni yeteneklerimizi denemek için bol bol fırsat çıkacak. Dövüş sistemini bir hayli elden geçirip cilaladıklarını belirtiyor yapımcılar. İlk oyuna bakıp bu sözlere gönül rahatlığıyla inanıyoruz biz de. Şehrin birbirine de düşman olan çeteleri arasında gezinirken yakın dövüşe sıkça başvurmak zorunda kalacağımızı düşününce içimizi rahatlatan bir açıklama bu. Aksiyonsuz Batman olmaz olsun zaten.

İPUÇLARINDAN YUMAK YAPMAK

Aksiyonsuz Batman olamayacağı gibi, Arkham Asylum'dan sonra dedektif modu olmayan Batman de olamaz. Hatta yapımcının belirttiğine göre oyuncuların büyük kısmı, oyunu neredeyse baştan sona bu modda oynamış. Hal böyle olunca dedek-

Harley Quinn

Joker'in biricik yardımcısı ve sevdiceği makyajını biraz hafifletmiş, hemşire kıyafetini çıkartıp üstüne yeni bir şeyler geçirmiş. Bir de yeni Joker dövmeleri yaptırmış vücuduna. Ancak halen kurtulamamış hastalıktan. Bu yüzden Joker'in yanına fazla yaklaşmamaya özen gösteriyor. Quincy hangi akla hizmetse Arkham City'ye insani yardım ve bir sağlık grubu göndermiş. Rehin alınan doktorlar Harley'in sorununa tam manasıyla çözüm bulabilmiş değil.













Bir şey diyemedim. Çıksa da oynasak bir an önce.

Talia al Ghul

Ra's al Ghul'un kızı, beşinci Robin'in yani Batman'in oğlunun biricik annesi. Eğer Talia oyunda yer alırsa Batman'in romantik bağı olan iki kadın yer alacak oyunda ("cat fight" beklemeli miyiz sizce?). Talia'nın çizgi romandaki katkısı genelde romantik açıdan olmuş. Babasına olan sadakatinden dolayı bazı suçlarda parmağı var ancak suçlu bir karakter olduğunu söylemek güç. Birçok kez Batman'in hayatını kurtardığı ve ona yardımcı olduğu da bilinir.



tiflik muhabbetlerini de biraz derinleştirmeye karar vermiş Rocksteady. Riddler yine oyunda yer alacak. Ancak Riddler bulmacalarını çözmek için farklı yollarımız da olacak artık. İlk olarak şehir sakinlerini (pek sakin biri yok koca şehirde ama neyse) sorguya çekerek ipucu toplayabileceğiz. Bu sorguların medenice sorulan sorular ve verilen cevaplar şeklinde ilerlemeyeceği aşikâr. Arkadaşları biraz sarsacağız. Riddler'ın bulmacaları sakladığı yerleri uşaklarıyla neden paylaşmış olduğuysa hâlâ bir muamma. Biz üzümü yiyelim bağını sormayalım.

Dedektiflik modunda yine iz sürerken, cesetleri incelerken, kurşun izlerine bakıp nereden ateş edildiğini bulacağız ama elbette modu olduğu gibi bırakmamışlar. Artık suç veri bankalarını tarayarak ihtiyacı olan karakterleri tespit ettikten sonra bulup bilgi için silkeleyebiliyoruz. İhtiyacımız olan adamı bulmak çok dert olacak gibi görünmüyor. Ancak bülbül gibi öttürmeden önce kafasını kırarsak başımız biraz ağrıyabilir.

BİR BATMAN VAR BENDEN İÇERİ

Batman aksiyon ve bulmacalarla eskisinden çok daha karanlık bir şekilde çıkıyor karşımıza. Tırnaklarımızla kazıya kazıya kopardığımız bilgi kırıntıları heyecanımızı kat kat arttırıyor. Daha atik, tetik ve becerikli bir Batman'e mi sevinmeli yoksa dövüş sisteminin bozulmadan ama bir hayli geliştirilerek yeni oyuna aktarılmasını mı ayakta alkışlamalı, bilemiyorum. Dedektiflik becerilerimizi çok daha fazla kullanabilecek oluşumuz da ayrı bir mutluluk veriyor. Ancak Rocksteady'nin başarıları bununla sınırlı kalacak gibi görünmüyor. Kulağa çok basit gelen eklemeler bile atmosfere ciddi anlamda katkı yapacak incelikte. Örneğin Batman artık düşmanlarını korkutabiliyor (taunt, nam-ı diğer "dağılın ulan!"). Kendine güvensiz düşmanları da Batman'i görünce kaçışıyor. Zırhlı düşmanlarıysa öyle iki üç argo kelimeyle dağıtamıyoruz. Ama pelerinimizle sersemletip sonra yeni kombolarımızla yıkabiliyoruz onları da. Direkt kavga dövüşe girmemiz de gerekmiyor her durumda. Durup düşmanların kendi aralarında bizle ilgili yapacakları muhabbetleri de dinleyebiliyoruz. Yani zibidi yankesici ya da yeniyetme yavru katiller gözlerini karartıp koskoca Batman'e bir anda girişmiyorlar. Ve elbette bu tür durumlar bize ortamı hızla terk etmek için fırsat tanıyor.

Batman'in pek hoşuna gittiğini sanmıyorum ama önceki oyundan büyük bir fark yeraltı dünyasının kurtlarıyla diyaloglarımızı daha ferah ve samimi ortamlarda gerçekleştiriyor olmamız. Arada demir parmaklıklar yok, kırılmaz camlar yok, video kameralar, ekranlar yok. Bu yakınlaşmanın atmosfere ve gerginliğe katkısı tartışılmaz ama en büyük artısı ilk oyundaki o müthiş seslendirmeleri kat be kat fazla duyacak olmamız. Batman'i yine Kevin Conroy seslendiriyor, Joker'i ise müthiş performansıyla Mark Hamill. Riddler'a gelince, o Wally Wingert'a teslim edilmiş.

Mr.Freeze

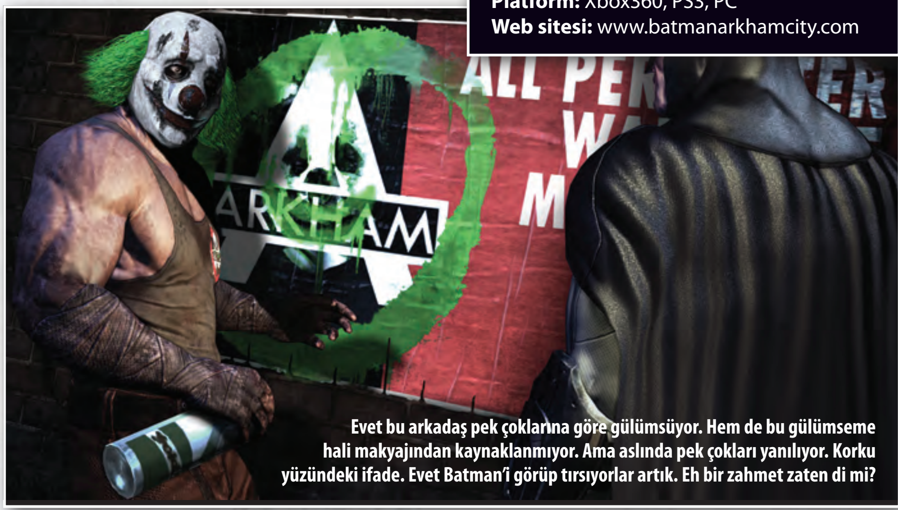
1959 yılında Batman suç trafiğine buzul çağını getiren Dr. Victor Fries bir bilim adamı. Hayatta kalabilmek için soğuk zırhını giymek zorunda. 1997 yılında vizyona giren Batman and Robin filminde Arnold Schwarzenegger tarafından canlandırılan bu süper kötü, Arkham City'de karşımıza çıkacaklar arasında. En azından dedikodulara göre öyle. Bekleyip göreceğiz.



Oyunda Hugo Strange, Victor Zsasz, Harley Quinn, Mr.Freeze, Talia al Ghul, Calendar Man gibi karakterler de oyunda boy gösterecek. Bu karakter bolluğu bile insanın ağzını sulandırıyor ama ilk oyunda bulunan karakterlerin de bir bir boy göstereceğini unutmayalım. Oyunun başında telefonlara cevap vermeyen, ilk oyundaki yol göstericimiz Oracle'ın başı muhtemelen dertte, umarım bir noktada kurtulur da sadece sesiyle değil suretiyle de karşımıza çıkar. Unutmadan, bu yukarıda saydığım karakterleri seslendirmek için muhtemelen yine Batman Animated Series'den orijinal isimleri araklamıştır Rocksteady. Takipçileri için ayrı bir güzellik olsa gerek.

Yapımcının söylediğine göre oyun tamamlanmış, oynanabilir durumda. Hatta ilk tur rötuşu bile bitmiş. 2011'in son çeyreğinde çıkacağına göre bir sene daha cilalanacak bir Batman bekliyoruz. Bu da yine dört dörtlük bir deneyim beklentimizi güçlendiriyor. Görsel olarak bir öncekinden bir hayli önde olan Batman: Arkham City, aksiyon ve bulmacalarıyla da bizi her saniyesinde mutlu etmeye aday bir yapım. Bu arada, oyunun tüm takipçilerinin heyecanla beklediği sorunun cevabı da belli oldu: Evet, oyunda multiplayer olacak. Ancak co-op oynayabilecek miyiz, çok oyunculu modlar neler olacak gibi sorular halen cevapsız. Biz eksik yanıtların peşinde koşturaduralım, siz de 2011 sonuna kadar çekeceğiniz bekleyiş eziyetini hafifletmek için ilk oyunu bir de 3D deneyin mesela.

KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Warner Bros
Çıkış Tarihi: 2011 son çeyreği
Platform: Xbox360, PS3, PC
Web sitesi: www.batmanarkhamcity.com



Evet bu arkadaş pek çoklarına göre gülümsüyor. Hem de bu gülümseme hali makyajından kaynaklanmıyor. Ama aslında pek çokları yanılıyor. Korku yüzündeki ifade. Evet Batman'i görüp tırsıyorlar artık. Eh bir zahmet zaten di mi?


HARWARD
HIGH TECHNOLOGY
HARWARD®
PROFESSIONAL MUSIC SYSTEMS
EX 20000 2000 WATTS
Class D Z Extreme Bass Machine
PLASMA
Mosfet, Bridgeable, Crossover, HPF/LPF, Bass Boost, 2ohm Stable
www.harward.com.tr

OYUN DÜNYASININ YAPI TAŞLARI

HER TAŞIN ALTINA BAKTIK, TAŞ ÜSTÜNDE TAŞ BIRAKMADIK

–Emre İnal ve Muhtemelen Kaan Alkın

ZAMAN DEĞİŞTİ. OYUNLARI YORUMLARKEN BİR ESKİSİNE BAKAR OLDUK HEP. ÇITAYI BİR ÖNCEKİNE GÖRE YÜKSELTE-BİLİYOR MU? YENİ OLMASI İYİ OLMASI ANLAMINA GELİYOR MU? KİMİ OYUNLAR ÇITAYI YÜKSELTİRKEN, KİMİ ÇOK ALTINDA KALDI BİÇARE. AMA ÖYLE OYUNLAR VAR Kİ TARİHTE, ONLARI YORUMLAMAK İÇİN KULLANABİLECEĞİMİZ NE BİR ÇITA VAR, NE DE BİR NOT BAREMİ. ÇÜNKÜ O OYUNLARDAN SONRA HİÇ-BİR ŞEY ARTIK ESKİSİ GİBİ OLMADI. OYUNLAR DEĞİŞTİKLERİ GİBİ, BİZİ DE DEĞİŞTİRDİ. OYUNLARA BAKIŞIMIZ, OYUNLARDA AMACIMIZ, OYUN OYNAMA ŞEKLİMİZ BAŞTAN AŞAĞI YENİ-LENDİ. ONLAR OYUN DÜNYASINI BUGÜNE GETİREN OYUNLAR OLDU, OYUN DÜNYASININ YAPI TAŞLARI.

GENEL



WASD

Quake (1996)

Klavye ile oyun oynayanlar için kutsal dörtlü diyebileceğimiz bu 4 tuşun hikayesi aslında tamamen insan anatomisiyle ilgili. Bu tuşların geçmişi için aslında klavyenin yakınlarındaki başka ilgili bir donanıma bakmak gerekiyor: Fare. Geçmişte, oyuncuya kamera kontrolü klavyedeki başka tuşlar üzerinden veriliyordu (ok tuşlarının üstündeki tuş grubu ya da numpad en yaygını). Ancak rahatlığı ve performansı sebebiyle, özellikle Quake başta olmak üzere oyunlarda fare kullanımı teşvik edilmeye başlanmıştı. Bu durumda normalde ok tuşları üzerinde duran sağ elimiz, fareden sorumlu tutulacak, ve klavye tarafıyla sol elimiz ilgilenecekti. Bu yüzden sol elimize en yatkın olan tuş grupları, yani klavyenin en solunda-ki tuşlar bu göreve uygun bulundu. Bu sayede hem yön tuşları çevresinde erişimi kolay olan bir sürü tuş bulunacaktı, hem de insanlar klavye ve fare ikilisi sayesinde daha rahat oyun oynayabilecekti. Özellikle düzenlenen Quake turnuvalarında galip gelenlerin bu kombinasyonu kullanıyor olduğu gerçeği, hızlı bir şekilde WASD'nin yaygınlaşmasını sağladı.



SKOR TABLOSU

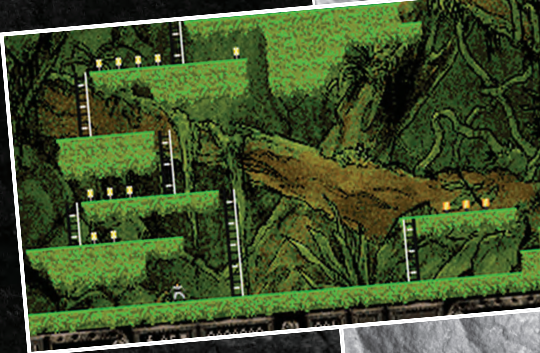
Space Invaders (1978) ve Asteroids (1979)

Oyunlardaki mantık değişikti o zamanlar; olay ilerlemek ya da oyunu bitirmek değil, yalnızca hayatta kalmaktı. En uzun süre hayatta kalan kişi ise yalnızca övünme hakkı elde etmek istemiyordu, kendi heykelini dikmeye ihtiyacı vardı. Bu boşluk oyunlarda skorun kaydedilmesini getirdi, ilk olarak Space Invaders oyununda oyuncunun yaptığı skorlar kaydedilmeye ve skor tablosunda sıralanmaya başlandı. Bunu bir adım daha ileriye taşıyarak Asteroids oyuncuya puanının yanına ismini yaz-dırabilme özelliği verdi. Biraz daha geniş açılı bakacak olursak, oyun çalıştıktan sonra oyun içi veri kaydı ilk kez bu oyunlarla atıldığı için, günümüzde bizim için gayet normal olan save etmenin temeli de aslında bunlar bana göre.

ARABA YARIŞLARINDA ARKADAN VE ÜSTTEN KAMERA AÇISI

Pole Position (1982) ve Turbo (1981)
Karakterin yandan göründüğü kamera açısı kullanmak kolaydır, bölümün tamamını uzaktan göstererek oyuncuya rahat bir alan sağlanabilir. Peki ya karakteri bizzat kontrol etmek istediğimiz, ancak çevremize de hakim olmamız gereken bir durum varsa?

İşte bu kamera açısı bu sorunun çözümüydü. Kasten mi yapıldı, yoksa tasarım sırasında oluşmuş bir yapı mıydı bilinmez, ama bu açıdan oynatılan araba yarışında, hem arabamızı güzel bir pozisyondan görebiliyor, hem de rakiplerimizi ve pisti seçebiliyorduk. Turbo bunun biraz daha tepeden görünen bir versiyonunu kullanmışken, Pole Position kamerayı daha aşağı çekerek bugüne kadar kullandığımız standardı elde etti. Sadece araba yarışlarında da kalmadı bu açı; ilerde 3 boyutlu oyunlarda kontrol ettiğimiz karakterin de hangi açıdan görüntüleneceği konusunda bir kaynak oluşturdu. Ki zaten Pole Position, arabayı sabit tutup pisti devamlı öne doğru çekerek bir nevi 3 boyutlu bir ortam yarattığı için, bu yöntemin benzetilmesi kaçınılmazdı.



DURUM BAZLI AKSİYON TUŞU VE DÜŞMANA KİLİTLENME

Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)
Bir çok site ve listeye göre dünyanın gelmiş geçmiş en başarılı oyunu sayılıyor OoT. Günümüz şartlarıyla bu oyun yargılanmaya kalkıldığında saçma gelebilir ama oyun dünyasına kattığı bu iki yapı sayesinde bu ünvanı hakediyor.

Tuş sayısı şüphesiz ki konsol kollarının klavyeye göre en büyük eksilerinden birisi ve geliştirilen oyunlar için bu aşılması gereken bir mesele. Geniş kapsamlı, karakterin birbirinden farklı şeyler yapabileceği bir oyun söz konusu olduğunda, neyi nasıl yapacağı dikkat edilmesi gereken bir nokta. Eğer her şeyi farklı tuşlarla yaparsa tuş yetmeyecek, farklı kombinasyonlar kullanılırsa bu sefer oyuncu oyundan soğuyacak. Bütün bu aksiyonları tek bir çatı altında toplamak ise LoZ:OoT'nin oyun dünyasına katkısı olmuş. Bu tek tuşun ne yapabileceği karakterin o anki durumuna ve konumuna göre değişiyor. Hiçbir şeye bakmazken kılıcı kınına koyuyor, kapı önünde kapıları açıyor, obje önünde onları alıyor ya da kaldırıyor, savaş sırasında ise kaçma/yuvarlanma hareketleri yapıyor. Günümüz oyunlarında bu ve benzeri sistemlere rastlamak artık oldukça mümkün.

LoZ:OoT'nin oyun dünyasına koyduğu bir diğer yapıtaşı ise oyunlarda 3.boyuta geçiş üzerine. Artık düşman düz bir şekilde karşımızda değil, çevremizdeki herhangi bir noktada bizi bekliyor olabilir. Bizim de uyanık olup, yalnızca ileri ya da geriye değil her yöne doğru saldırıyı rahat bir şekilde gerçekleştirebilmemiz gerekli, eğer düşmana yem olmak istemiyorsak. Bu sorunu aşabilmek için oyun, adını kol üzerindeki Z tuşundan alan Z-Targetting adlı bir sistemi tanıttı oyuncularına. Artık bu kilitlenen şeye göre hareket etmeye başlıyordu karakterimiz; bu sayede 3 boyutlu kamera yüzünden oluşabilecek tüm uyumsuzluklar ortadan kalkmıştı. 3 boyutlu oyunlara adaptasyonumuzu sağlamamızın en büyük yardımcı tekniklerinden birisi bu desem yalan söylüyor olmam, değil mi?



BÖLÜM EDİTÖRÜ

Lode Runner (1983)
Bazen oyunları oynarken sadece bize sunulmuş bulmacaları çözmekle kalmıyor, onları çözerken aklımızda çakan şimşeklerden yeni bulmacalar türetebiliyoruz. Ya da oynadığımız bir bölümün dizaynının farklı olabileceği geliyor aklımıza, "burası böyle olsa ne olurdu?" diyoruz kendi kendimize. Ve oyun bu yeteneği oyuncuya verdiyse, açıyoruz bölüm editörümüzü ve başlıyoruz yaratmaya.

Günümüzde oldukça yaygınlamış bir konsept bölüm editörü. Sırf bunlar üzerine yapılan oyunlar da var hatta biliyorsunuz. Oyun yapımcıları bile oyunlarını artık bu editörler üzerinden yapıyor, hatta kimi editörler asıl oyunun bize verdiğinin fazlasını veriyor yeni ihtimallere de kapı açılsın diye.

İşte oyuncuya bu yeteneği vermiş ilk oyun Lode Runner. Kendi bölümümüzü istediğimiz gibi tasarlamaya yarayan basit oyun içi editörü ile yaratıcı kişileri kendisine çekmişti. Ancak o zamanların eksiği, bu bölümleri paylaşacak bir ağın olmamasıydı. Yaratılan bölümleri paylaşmanın tek yolu yarışma düzenleyen dergi ve benzeri yerlere bölümün resmini göndermekti; zira resimden bakarak objeleri yerleştirmek çok kısa sürecek bir işti. Yine de oyunun popüler olmasının en büyük etkenlerinden birisiydi.

KARMA VE EKİPMAN GELİŞTİRME

Dragon Slayer II: Xanadu (1985)
İyilik ve kötülüğün savaşı genellikle oyunlarımıza konuk olan bir kavram. Kimi zaman kötülüğü yenmeye, kökünü kurutmaya çalışıyor, kimi zamansa dünyaya kötülük yaymaya çalışıyoruz. Ancak bir takım oyunlar var ki, bizi tam bu siyahlığın ve beyazlığın ortasına bırakıyor, yönümüzü kendimizin belirlemesini istiyor. Bunu seviyoruz; kararımızı kendimiz vermeyi, yönümüzü kendimiz çizmeyi istiyoruz. Ve bunu DSII:Xanadu'ya borçluyuz.

Adına "Karma" dediği basit bir sisteme sahipti aslında bu oyun. İyi adamları öldürürsen kötülük deneyimi, kötü adamları öldürürsen iyilik deneyimi kazanıyorduk. Düşmanlar iyi de kötü de olsa karaktere saldırdığı için, aralarında seçim yapmak zorundaydık. Hoş, kötü yönü seçtiğimizde level atlayamamakla cezalandırıyordu bizi oyun; o yüzden serbest bırakılmaktan öte bir ders vermekti amaç anlaşılan o zamanlar.

Madem deneyim puanlarını bu şekilde birbirinden ayırdı, neden bu uygulamayı başka bir şekilde kullanmasın değil mi? Ekipmanlarımıza da deneyim kazandırıyordu bu oyun ilk defa, defalarca kullanılmış küçük bir bıçak, yeni ve parlak bir kılıçtan güçlüydü her zaman. Anlaşılan yapım aşamasında ana karakterin sadece tek bir yönde değil, oyuncunun istediği yönde geliştirebildiği bir sistem hedeflenmişti bu oyunda.

TEKNİK



3B MOTOR KULLANIMI VE ANALOG STICK

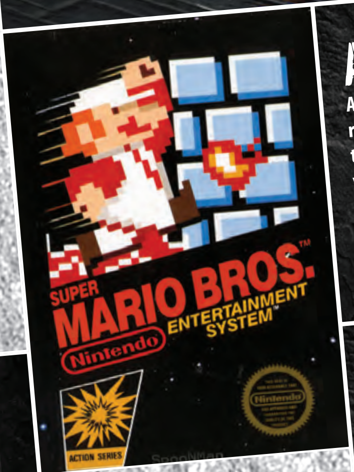
Super Mario 64 (1996)
Oyunların 3 boyutlu olmasıyla beraber, kontrol ettiğimiz karakterleri de yalnızca 4 tuş kombinasyonu ile yönetmek gittikçe güçleşiyordu. Başta sağ ve sol tuşları, ilerlemek yerine dönmek olarak kullanıldı ama bu akıcılığı bozuyordu. Joystick kullanımı doğal olarak daha rahattı, ancak üzerinde bulunan tuş sayısının azlığı da bu sefer kompleks oyunlarla uygun olmamasına yol açıyordu.

Nintendo artık 3B oyun piyasasına açılmak ve kendisini bu yönde ilerletmek istiyordu; daha da önemlisi bu bahsedilen sorunlara çözüm getirmek istiyordu. Bu yönde kendini gösterebilecek bir konsol üretimine girdi ve bu üretim sonucunda çıkan konsol Nintendo 64 oldu. Kendi jenerasyonunun rakipleri Sony Playstation ve Sega Saturn ile yarışabilmek için, geç çıkmasını da avantaj olarak kullanarak daha gelişmiş bir donanım ile (Optik medya yerine kartuş kullanarak nasıl böyle bir ikilem oluşturmuşlar onu anlamadım gerçi...) karşımıza çıktı. En önemli detayı ise, kumanda kolunun üstünde bulundurduğu analog stick'di. İlk defa Vectrex adı verilen 1982 yapımı konsolda ana-log stick'e rastlamış olsak da, konsolun en çok satan ve aynı zamanda çıkış oyunu olan Super Mario 64 sayesinde, 3B oyunların gidişatında büyük bir sıçrama yaşandı.

Analog stick sayesinde Mario'yu istediğimiz yönde hareket ettirebiliyorduk. Yalnızca bu kadarla da kalmıyordu hem de; az ittirirsek yavaşça yürüyor, sonuna kadar bastırırsak alabildiğine koşturuyordu Mario. Bu sayede hem akıcılık hem de kontrol problemi çözülmüştü, bugüne kadar görülmemiş bir şekilde rahat kontrol sağlamıştık karakterimiz üzerinde. Çok geçmeden Sony ve Sega da konsollarına analog kol içeren kontrol cihazları yaptılar. Günümüzde artık analog stick içermeyen bir kol hayal edemiyoruz bile.

Super Mario 64'te aynı zamanda Analog Stick'i desteklemek adına bambaşka bir yenilik daha vardı. İlk defa bir oyunda, kamera kontrolü oyuncuya verilmişti. Bu iş için atanmış tuşlar oyundan ve karakterden bağımsız olarak kamerayı çevirebiliyor, yakınlığını ve açısını ayarlayabi-liyordu. Köşeyi dönmek ya da görülmeyen açıları görmek için kamerayı bir tarafa çevirmek yeterliydi. Kamerayı artık her oyunda severek kulla-nıyoruz, hatta düzgün bir kamera bulamadığımız ya da kamerası sorun çıkartan oyunlar karşısında saçımızı başımızı yoluyoruz...





ANTI ALIASING

Anti Aliasing DirectX'in nimetlerinden biri olmasına rağmen bu teknoloji hakkındaki girişimler ve çalışmalar çok daha öncesine dayanıyordu. Bu konudaki ilk çalışmalar 1974 yılında başlarken, son kullanıcının kırıksız çizgilerle tanışması 2000'leri buldu.

Cildinize ferah bir dokunuş...

ph5.5



Meyve ve çiçek kokularıyla zenginleştirilen,
Anti Bacterial, Yeni Fonex Pearl Sıvı Sabun...

PEARL

ANTI - BACTERIAL

www.fonex.com.tr

FONEX®



DIRECT3D & DIRECTX

MechWarrior 2 (1996)

Microsoft Windows 95'le işletim sistemiyle ciddi bir devrim yapıyordu. Daha
geniş kitlelere ulaşırken halen kullandığımız bir çok yazılım paketini ve
özelliği de Windows 95'le ortaya çıkarttı. Windows 95'in en büyük özelliği
bir süre ilgi görmeyecek ama zamanla hayatımızın ayrılmaz bir parçası
olacak DirectX 1.0'dı. Henüz Windows platformu için oyunlar yeni yeni
geliştiriliyordu. DirectX 3.0'la birlikte Direct3D 4.0 1996 sonuna kadar da-
ğıtılmayacaktı. Oyun geliştiricileri OpenGL platformunu kullanmayı tercih
ediyordu. Microsoft OpenGL'i NT platformuna dahil etti. Artık Windows
için oyun yapımında platformlar arası savaş kızışmaya başlamıştı. Sadece
Windows için oyun yapmak isteyen fakat OpenGL kullanmayı tercih eden
yapımcılar desteği yine Microsoft'un DirectX ekibinden almak durumunda
kalıyordu ki, işletim sisteminin daha doğrusu yeni Windows platformunun
çoğunluk tarafından kabullenilmesi işin nereye varacağını gösteriyor-
du. Başlarda DirectX, OpenGL'in sahip olmadığı ses ve kontrol cihazları
konusunda destek olurken, gün geldi devran döndü. DirectX'in ilk gösterimi
GDC 1996'da yapıldı. Aynı sunumda gösterimi yapılan ve Direct3D üstünde
çalışan ilk yapım MechWarrior 2 oldu.





OYUN İÇİ VİDEOLAR

Karateka (1984)

Oyun içi videolara alışık olan neslimizin aksine, eskilerde bu tür sinematik yaklaşımlar pek moda değildir. İlk oyun içi video
çalışması 1984 yılında yayınlanan ve Prince of Persia'nın yapımcısı Jordan Mechner tarafından geliştirilen Karateka isimli
aksiyon oyunun da yapıldı. Aktörlerin yer aldığı ara videolaraysa bundan 8 yıl sonra yer verilecekti. Castles II: Siege &
Conquest 1992 yılında Amiga, PC ve Mac platformlarında yayınlandı. Interplay tarafından yayınlanan ve Quicksilver Soft-
ware tarafından geliştirilen oyunun hikayesi siyah beyaz kısa videolarla aktarılıyordu. 90'lar boyunca bu tür ara videolar
oldukça popüler oldu. En iyi örneklerin başında, sizinde ilk olarak aklınıza gelen Command&Conquer:Red Alert geliyordu.
Interaktif ara videolara tanışmamız ise 1996 yılında Sega Saturn platformunda yayınlanan "Die Hard Arcade" oldu.

TEKNİK

İNSAN SESİ

Space Spartans (1982)

Bir zamanlar insanları, oyuncuları
şaşırtmak çok daha kolaydı. Ger-
çekçilikten bir hayli uzak ve basit
olan oyunlara eklenen her yeni öğe
ve donanım ilgi çekiyordu. 1979
yılında Intellivision konsolu için 125
oyun yapıldı. Konsolun çıkışından
sonra ürünle birilikte kullanabile-
ceğiniz bir klavye ve Intellivoice adı
verilen bir ses sentezleme cihazı
çıkartıldı. Ses cihazını sadece 4
oyunun gerçekten desteklemesi ba-
şarısına bir hayli gölge düşürmesine
karşın, 1982 yılında yayınlanan Spa-
ce Spartans oyun içinde insan sesini
kullanan ilk oyun oldu. Bu tarihten
önce hiçbir konsol oyununda insan
sesi kullanılmamıştı.



Mr Plus

BİZ DAHA İYİSİNİ YAPANA KADAR ..!



799 TL + kdv

Mr Plus REGOR GAME TİME

- AMD Athlon II 64 2650E 15 W 65nm SOI
- 500 Gb SATA 7200 Rpm Harddisk
- DDR2.SES VGA LAN 800 Mhz AM2+/AM2 ANAKART
- 2 Gb DDRII 800 mhz bellek
- Mr Plus 19" LCD MONITOR (18,5")
- 6. chanel ses kartı O/B
- REALTEK LAN RTL8102E 10/100 MBPS
- FSB : 2000 MT /S HyperTransport
- ATİ 1275 mb E. KARTI (512 mb o/b)
- DVD -RW 22X Çift Katmanlı SÜRÜCÜ
- 5 in 1 CARD READER
- Mr Plus ATX KASA
- Mr Plus Q klavye,optic mouse
- PARDUS 2009.2İŞLETİM SİSTEMİ
- 2+1 Yıl Yerinde Garanti

ÜSTELİK ÖDEMEYE 3 AY SONRA BAŞLA

KREDİ KARTIN YOKSA SENETLE

! MR PLUS KAMPANYALARINI KAÇIRMAYIN

www.mrplus.com.tr

BELGELERİMİZ

FQC ISO9001 2008 CE TSE-HYB



İLKLER

İLK OYUN

Bu biraz karışık! (1947-1958)

Yapıtaşlarını incelerken, yere konmuş ilk taşı incelemeden de olmuyor tabii. Ne yazık ki, ilk oyunun ne olduğunu söylemesi zor. Bunun nedeni oyun kavramı daha tam oturmamışken (hatta bunun bir kavram olacağı bile bilinmezken), yaratılan ufak programları oyun sayıp sayamayacağımız. Yine de bize bunları tarafsız bir şekilde yazmak düşüyor.

1947 yılında radar ekranlarını taklit etmek adına yaratılan füze simülasyonu oyunu, tarihin bildiğimiz ilk oyunu. Ancak o zamanlar grafik olmadığı gibi, oyun yalnızca analog bir devre ile CRT lazerini pozisyonlamaktan ibaretti. Düşmanı ise ekran üzerine elle yerleştirilen bir saydam filtre üzerindeki nokta belirliyordu (yeni teknolojik aletler aldığımızda üzerlerinde gelen koruyucu filtreler gibi) Kısaca her ne kadar oyun dense de, aslında oynayacak bir yanı yoktu bu isimsiz teknolojinin.

1952 yılında, teknoloji 5 yıl daha ileriye gittikten sonra tarihin ilk bilgisayarda saklanan oyunu yapıldı. Boş kağıtlar üzerinde, kendi başımıza ya da birisiyle sık sık oynadığımız XOX oyunundan başkası değildi hem de bu. EDSAC adlı bir bilgisayar üzerinde çalışan bu oyun, çevirmeli telefon ile pozisyon belirlenerek uygulanıyordu, ve karşımızda bilgisayar rakip olarak cevap verebiliyordu.

Sayabileceğimiz son oyun ise 1958 yılında yazılmış Tennis for Two oyunu. Aslında balistik füze gidiş yönlerini hesaplayabilen bir bilgisayarın varlığı sayesinde akla gelen bir fikir kendisi. Görünmez raketleri kontrol ettiğimiz bu oyunda da aslında raketleri kontrol etmek yerine, ekrandaki noktanın yeni gideceği noktayı işaretliyoruz farketmeden. Ama kullanımı sırasında hareketi göstermesi sebebiyle kullanıcıya cevap veren akıllı bir bilgisayar programı yerine daha çok eğlenmeyi amaçlayan bir program gibi duruyordu.



İLK SAVE

Her şey şifrelerle başladı

Oyun kaydetme işine gelince ilkler durumu biraz karışık. İlk dönem oyunlarında, oyunu kaydetme gibi bir ihtiyaç söz konusu değildi. Çünkü belli bir hikayesi yada ilerleyişi olmayan bu oyunlar hem kısa solukluydu hem de kaydedecek pek bir şey yoktu (o ne demek be! Gel Ghosts'n'Goblins'i bitiryorsa – Sinan). Bir adım sonrasındaysa oyunlar bölümlerden oluşmaya başladı. Günümüz oyunları kadar yufka yürekli olmayan bu oyunlarda kaydetme sistemi oyuncuya verilen kodlar aracılığıyla gerçekleşiyordu. Bölüm sonunda aldığınız kodları not edip daha sonra oyuna bu bölümden devam edebiliyordunuz. İlk kaydetme özelliği hangi oyunda bilemiyoruz. Ancak kasetler ve ardından disketlerin hayatımıza girmesiyle ilk kaydedilebilir oyunların bilgisayarlarda yer aldığını biliyoruz. 1980'lerde kartuş kullanan oyun konsolları da oyunlarımıza kayıt etmemize izin vermeye başladı. The Legend of Zelda akla gelen ilk örnek bu konuda.


"Spor hobi değil ihtiyaçtır"
(212) 513 76 65
www.spormagazam.com
hobyar mah. hekim çıkmazı 3/5 k1
sirkeci / fatih / İSTANBUL
spormagazam.com birlik spor kuruluşudur...

İLKLER



İLK OYUN FİLMİ

Super Mario Bros. (1993)
Artık sık sık rasladığımız, geneli hayal kırıklığı yaratmış, çok azı "yine de olmuş yahu" dediğimiz filmler var ya hani? Onların hepsinin sorumlusunu bulduk. İlk kez 1993 yılında çıkarılan Super Mario Bros filmi bu gidişatın suçlusuymuş. İzlemiş olanlar bilir, seriden beklenene göre oldukça karanlık, ve temaların kullanım şekliyle garip diyebileceğim bir filmdi. Anlaşılan balık baştan kokmuş.





İLK FARE

Douglas Engelbart (en azından mucidi) (1964)
1964 yılında Douglas Engelbart hayatımız boyunca en çok kullanacağımız donanımlardan birinin ilk modelini yaptı ve patentini aldı. Tahta bir kutu ve 2 metal tekerlekten oluşan bu tasarım tarihin ilk faresi olarak kayıtlara geçti. Engelbart'ın amacı bilgisayarların eğitimli bilim adamları tarafından kullanılan ve tek bir amaca odaklanmış elektronik cihazlar olmaktan çıkıp, daha kullanıcı dostu bir hal almasıydı. Kendi hazırladığı yazılımıyla birlikte ilk fareyi başarılı bir şekilde kullandı. 1968 yılında yaptığı halka açık bir demoda Engelbart ağ üstünde çalışan iki sistemde ilk faresini, windows yazılımını, adresleme ve köprüleme becerileriyle birlikte ilk video telekonferansını da gerçekleştirdi. Arka kısmındaki kablo yüzünden kod isim olarak "mouse" ismiyse baki kaldı. Bugün kullandığımız bir çok teknolojinin yapı taşlarına ismini kazıyan Douglas Engelbart, daha doğmasına 25 yıl olan oyun dünyasını kökünden etkilemekte olduğunu bilmiyordu elbette.

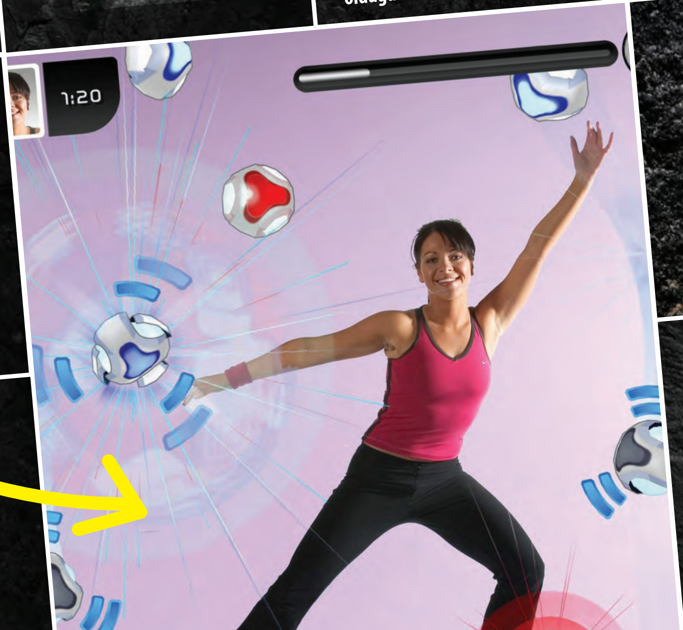
İLK KONSOL

Magnavox Odyssey (1972)
Belki bir çoğumuzun ilk gördüğü konsol Atari 2600 ama, ilk konsol etiketi aslında ondan 5 yıl önce 1972 yılında çıkan Magnavox Odyssey'e ait. Pazarlama hatalarına kurban gittiği için satışı az olması (330.000 ünite) bugüne kadar ismini hiç duymamamızın nedeni olabilir. Hem, yalnızca 5 yıl sonra çıkacak rakibinin ondan 100 kat fazla satacağını kim nereden bilebilirdi ki?



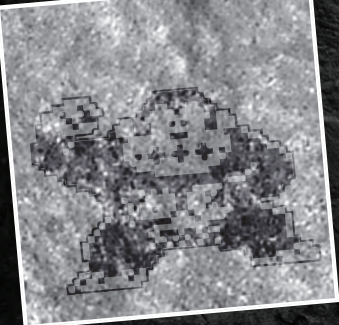
KOL OLMADAN İLK KONTROL

Eyetoy (2004)
Bu yapıtaşı aslında çok yakın bir zamandan. 2004 yılında çıkan Eyetoy, herhangi bir aygıt tutmadan oyun kontrolünün ilk örneğiydi. Çok başarılı olamadı ve parti oyunlarından ileriye gidemedi, zira yaptığı tek şey hareketli tüm kısımları işaretlemekti – herhangi bir tanımlama yapamıyordu. Ancak emin olduğumuz şey; Kinect'e bir basamak olduğu ve belki değişmekte olan konsol kollarına da basamak olabileceği.



ÜNLÜ OYUNLARIN VE TÜRLERİN BASAMAKLARI

1981 yılında çıkarak bizlere Mario'yu tanıtan Donkey Kong, karakterinin objelerin ve deliklerin üstünden atlamasını sağlayan ilk oyun olarak, platform oyunlarının temelini attı. Yine aynı yıl çıkan Jump Bug ise ekranın karakterle birlikte hareket etmesini sağlayacaktı.



1980'de çıkan Zork'un macera oyunları için elde ettiği başarı inanılmazdı. Yalnızca yazıdan oluşsa da oyunlarda derin hikayelerin olabileceğinin bizzat kanıtıydı. Yine aynı sene çıkan Mystery House ise macera oyunlarında ilk kez grafik kullanılmasını sağladı. Hareketsiz görüntülerden oluşuyor olsa da oyuncuların sahneleri kafasında kurgulamasına yardımcı oluyordu. Bu yöntem o kadar ilgi çekmişti ki,başarının getirisi ile yapımcısı Roberta Williams, kocasıyla birlikte Sierra Online'ı kurdu.

Karate Champ, 1984 yılında çıktığında dövüş oyunları furyasını başlattı. Tek tip karaktere sahip bir oyun olduğu için oynanışta farklılık olmasa da, Konami'yi etkileyerek bir sene sonra Yie Ar Kung Fu'yu çıkartmasını sağladı. Bu oyun farklı karakterleri ve farklı dövüş stilleriyle insanlara kendine özgü karakterler seçmesini sağlamıştı. 2 sene sonra ise Capcom Street Fighter'ı çıkartacak, her karakterin özel tuş kombinasyonları ile (aşağı ileri yumruk, evet!) hareketler yapabildiği bir sistemi tanıtacaktı bizlere.

1986 yılında çıkan Dragon Quest J-RYO türünün başını çekti ve diğer RYO'larla aralarında kesin bir çizgi çizdi. DQ'dan tam bir yıl sonra onun sayesinde Phantasy Star, Megami Tensei ve Final Fantasy gibi oyunlar oyuncularıyla buluştu. Phantasy Star, Megami Tensei ile birlikte RYO'larda o zamana kadar görülmeye alışık olan kılıç-kalkan motifini kaldırıp bilimkurgu temalarını tanıttı RYO dünyasına. Final Fantasy ise yine bu türün en baskın özelliklerinden olan yandan görünüşlü, sıra bazlı savaş sistemini ortaya çıkartdı.



Battlezone 1980 yılında vektör grafikleri ile dünyanın ilk gerçek 3 boyutlu oyununu yarattı. Ancak Battlezone sadece Arcade salonlarında oynanabildiğinden, ondan bir sene sonra çıkacak 3D Monster Maze, bilgisayarlardaki ilk 3 boyutlu oyun oldu.

Sierra tarafından 1984 yılında çıkartılan King's Quest; renkli grafikleriyle, ekranda hareket ettirilen bir karakteri ve bunu sağlamak için üçüncü kişi perspektifinden sağladığı sahne görüntüsüyle günümüz adventurelarının temelini attı. Ondan yalnızca 3 sene sonra çıkan Maniac Mansion ise LucasArts'ın SCUMM'ı ilk kez kullandığı oyun olacaktı. SCUMM sayesinde macera oyunlarında yazılı komut girmek sona ermiş, tıklayarak objelerle iletişime geçilebilen point-and-click sistemi artık macera oyunlarının yeni sistemi haline gelmişti.

1980 yılında yaratılmış olan Akalabeth ismini bir çoğumuz duymadık. Ancak kendisinin ruhani takipçisi kabul edilen oyunun ismini söylesem bunu da duymayan yoktur heralde: Ultima. Japonların genel olarak bu oyunlardan etkilenip ilk konsol RYO'larını çıkartacakları da o zamanlar bilinmeyen bir gerçekti.

1986 yılında çıkan Metroid, platform, aksiyon, macera ve RYO oyunları öğelerini harmanlayan bir oyun olarak karşımıza geldi. Etrafı dolaşarak keşfetmeyi, ve bunun için elimizdeki ekipmanlardan yararlanmayı öğretiyordu bizlere.

1974 yılında çıkan Maze War, bir labirentin içine bizzat oyuncuyu koyuyordu. Bu sebeple labirenti kendi gözlerimizden görmemiz gerekiyordu – anlayacağınız tarihin ilk birincil kişi perspektifinden oynanan oyunu oldu.

1983 yılında çıkan Portopia Renzoku Satsujin Jiken (Portopia Serial Murder Case) daha sonraları RYO oyunlarında yeni bir çağ başlatacak Dragon Quest serisinin yapımcısı Yuji Horii'nin ilk oyunuydu. Bu oyun aynı zamanda birinci kişi görüşünden oynanıyor ve birinci kişi perspektifinden anlatılıyordu; bu sayede dünyanın ilk visual novel'i idi aynı zamanda. Başka bir şaşırtıcı yanı ise bu oyun daha sonraları Metal Gear'ı yapacak olan Hideo Kojima'nın oyun sektörüne girmesini sağlayan oyundu.

Nekketsu Koha Kunio-kun (İngilizcesi Renegade ama size Goal 3'ün ilerlemeli dövüş olanı desem daha iyi anlarsınız), ilerlemeli dövüş oyunlarında yalnızca ileri geri değil, dikey ve yatay olarak her yönde gidebilmeyi ilk kez kullanmıştı.



inceleme



bu ayın gezilesi oyunları



R.U.S.E

NE GÖRDÜĞÜNE İNAN NE DE GÖRMEDİĞİNE. SAVAŞ BÜYÜK BİR KANDIRMACADIR!

- TUĞBEK ÖLEK

Bundan tam 16 sene önce École Nationale Supérieure d'Informatique'in sınıflarından birindeyiz. Yaşlı bir hoca kürsüde anlatıyor: "Marka ve ürün yönetimi başarıya açılan anahtardır. Diyelim ki kimsenin düşünemediği, harika bir fikir buldunuz, diyelim ki fikrinizi iyi de işlediniz. Ama ürün temel özelliklerinde başarısız olursa, sadece iyi bir fikri harcamış olursunuz." Yaklaşan finallerin baskısıyla herkes harıl harıl not alıyor. Biri hariç… Genç Cedric not defterine hayalindeki oyunun eskizlerini çiziyor, mezun olmak, sıradan bir yazılım mühendisi olmak, bir şirkette işe girmek... Bunların bir anlamı yok onun için. Hem yazılım mühendislerine neden işletme dersi verirler ki? Onun hayalleri var, gerçek bir general gibi hissedeceğimiz bir oyun hayal ediyor. Hayalleri onu diğerlerinin ummadığı yerlere taşıyacak. Sınıf arkadaşları sıkıcı işlerle uğraşırken o birbirinden güzel strateji oyunlarına imza atacak. Ama keşke… keşke hocasının o dersini dinleseydi o gün. O zaman bu incelemenin sonunda ayakta alkışlıyor olurduk kendisini.

Acaba nereden başlasak, hayali hocanın hayali dersini dinlememenin neleri eksik bıraktığından mı? Yoksa Le Dressay Kardeşler'in hayal gücünün türe getirdiği yeniliklerden mi? Sanırım ikincisi daha uygun olacak, ağzınıza bal çalmadan canınızı sıkmak hiç eğlenceli değil.

Muhteşem bir oyun değil RUSE ama oyun tarihinin tozunda yitecek bir oyun hiç değil. Üzerinde yükseldiği iki sütun var ki bu oyunu diğer tüm GZS'lerden farklı kılıyor: İstihbaratın Değeri ve Komutanın Yüksekliği. Oyunda karşınıza çıkacak tonla yenilik, tasarım tercihleri falan hepsi aslında bu ikisiyle ilgili.

İSTİHBARATIN DEĞERİ

Bugüne kadar GZS'ler iki yeteneğimizi test etti; ekonomiyi nasıl yönettiğimiz ve taktik yeteneğimizin ne kadar iyi olduğu. Diğer bir deyişle "Kim kaç birim basıyor ve o birimlerle ne yapıyoruz?" RUSE'un en büyük yeniliği ekonomiyi işin içinden çıkarıp istihbaratı savaş alanına sürmesi. Elbette her oyunda düşmanın ne yaptığını takip etmek mühimdir ama ben sizden on kat fazla birim ürettiysem bunu bilmenin hayatınızı kurtaracağı da yoktur. RUSE'da ise eğer doğru istihbaratınız yoksa kaç biriminiz olduğunun da bir önemi yok, kaybedeceksiniz. Diyelim ki siz 20 tank ürettiniz, bense beş piyade. Bu mutlak zafer demek değil



Oyunun en hoş esprilerinden biri de bu. Bulunduğunuz ortama göre değişen bir barınakta masa başında taktiklerinizi yapıyorsunuz.

mi? Siz üssüme doğru akına başladınız, ben beş piyademle anahtar noktalara pusu kurdum. 20 tankınıza da veda edeceksiniz, o tankların ağaçların arasından fırlayan piyade roketleriyle darmadağın oluşunu izleyeceksiniz. Bilginin kullanımı bu denli keskin RUSE'da.

İstihbaratın ilk şartı RUSE'larınızı doğru kullanmak. Bunlar savaşın seyrini değiştiren özel güçleriniz. Harita alanlara bölünmüş ve sahip olduğunuz 10 farklı RUSE'u istediğiniz alana uygulayabiliyorsunuz. Kimisi düşmanın verdiği emirleri görmenizi sağlıyor, kimi kendi birim veya binalarınızı saklamanızı. RUSE'lar için özel güçler dedim ama öyle fantastik şeyler de değiller, gerçek savaşta bir karşılığı var hepsinin. Mesela düşman birimlerini tespit için casus kullanmak, binalarınızı kamuflajla gizlemek, bol kaynakla daha hızlı saldırmak gibi.

Oyun dünyasının her özel gücü gibi RUSE'ların kullanımı da sınırlı elbette. RUSE kullanma hakkı belli aralıklarla geliyor ve hangisini kullanacağınız konusunda özgürsünüz (senaryo görevleri hariç). İsterseniz gelir gelmez RUSE hakkınızı kullanırsınız ya da biraz dişinizi sıkar biriktirir, farklı RUSE'ları birlikte kullanıp daha büyük stratejiler kurarsınız. Mesela kendi üssünüzle düşman üssü arasına Radio Silence (birimleri saklar) ve Blitz'lerden (birimler iki kat hızlı hareket eder) bir köprü kurup hızlı bir sürpriz saldırı düzenlersiniz. Ya da sahte birimler ve sahte saldırı ile düşmanı şaşırtır, o tahtadan yapılmış tanklarınıza saldırırken üssüne arkadan dalarsınız. Yapabileceğiniz uyanıklıklar hayli zengin.

KARŞI İSTİHBARAT VE KEŞİF

Elbette sizin bu yeteneklere sahip olmanız düşmanın da aynısını yapabileceği anlamına geliyor. Bazen sıkı bir hava saldırısı düzenliyorsunuz ve uçaklarınız ahşap maketleri bombalarken uçaksavarlar canınıza okuyor. En çok canınızı yakansa pusu kurmuş birimler. Orman ve kasabalara yerleşmiş piyadeler ölümcül oluyor genelde. Bu yüzden haritanın size söylediğine asla güvenemezsiniz.

Burada devreye keşif birlikleri giriyor. Oyundaki üç ulusun (ABD, Naziler, Ruslar) kendine has bir kara bir de hava gözcü birimi var. Bu birimlerin sürekli sınırlarınızı gözlemesi ve saldırılarda destek vermesi gerekiyor ki tatsız sürprizlerle karşılaşmayın. Güçsüz ve kendi başlarına savaşamayan birlikler olduklarından bunları hayatta tutması zor. Ayrıca görebildikleri alan normal birimlerden çok daha geniş ve pusudaki birlikleri de görebiliyorlar. Keşif birliklerine önem vermezseniz acısını fena çekiyorsunuz. Ayrıca çoğu birimin atış menzili görüş menzilinden düşük. Eğer yanlarında destek veren bir keşif birimi varsa çok daha uzağa ateş edebiliyorlar. Fighter Bomber uçaklarınızın yer birimlerine saldırabilmesi için de hedefin bir keşif birliğince tespit edilmesi şart. Bu yüzden oyunun yarısı istihbarattan yani RUSE ve keşif birliklerinin kullanılmasından oluşuyor diyebiliriz.

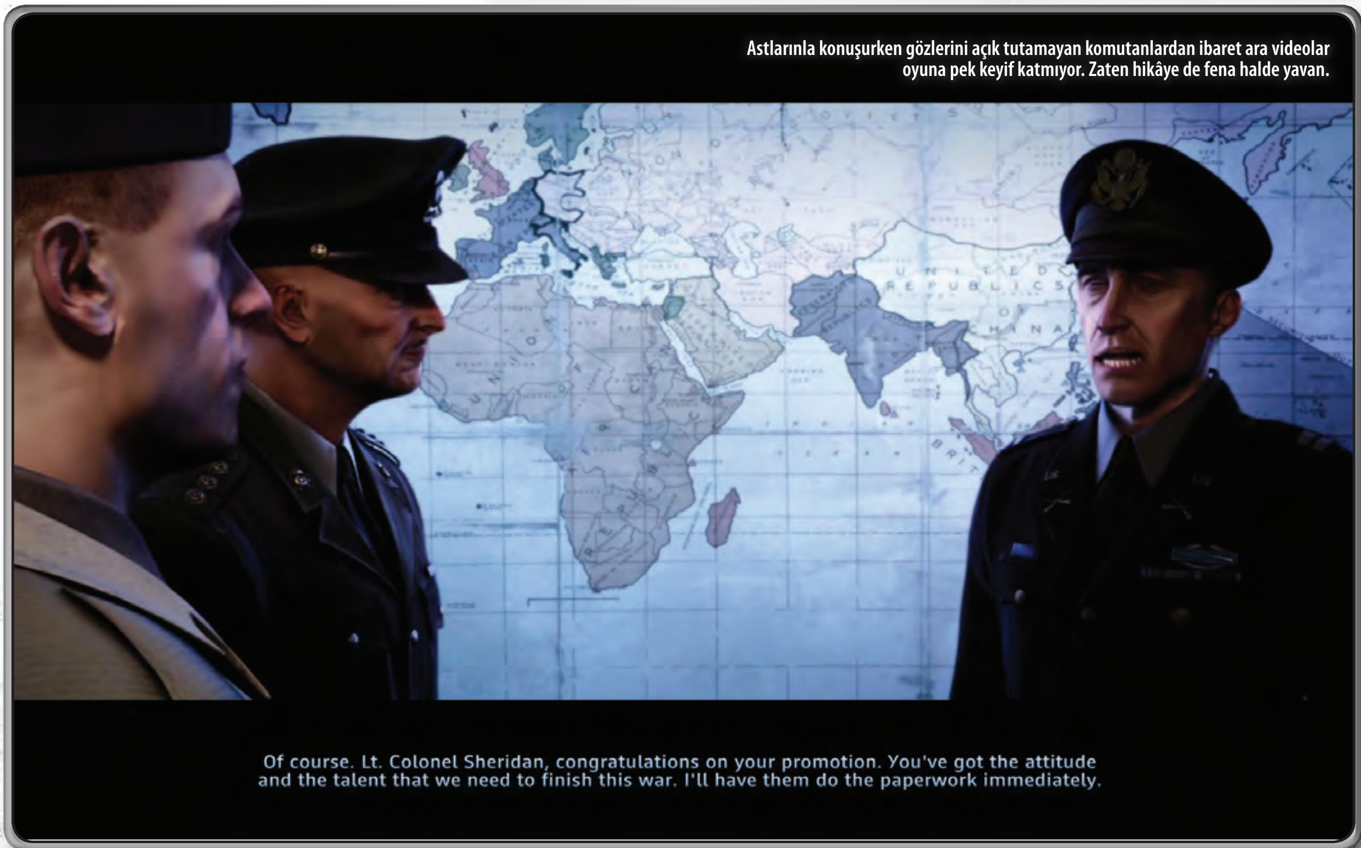


KOMUTANIN YÜKSEKLİĞİ

Gelelim oyunun ikinci çarpıcı noktasına. Bugüne kadar birimleri komuta ederdik GZS'lerde ama RUSE ile artık bütün bir savaş alanını, çatışma sathını kontrol ediyoruz. İncik cincik yönetimi (micro management) komple bir kenara atmışlar, bunun yerine büyük resme, savaşın tümüne odaklanmışlar. Oyun duyurulduğunda ilk dikkatimizi çeken özelliklerinden biri inanılmaz zoom yeteneğiydi. Devasa savaş alanının tümünü ekrana sığdırabilecek kadar yükselebiliyor ve istedik mi tek >>



Darboğazları iyi kullanırsanız az birimle sağlam savuma duvarları örebilirsiniz. Bu bölümde sadece beş tane anti tank silahıyla dört koldan gelen düşmanlara dayanmamız isteniyor.



Astlarınla konuşurken gözlerini açık tutamayan komutanlardan ibaret ara videolar oyuna pek keyif katmıyor. Zaten hikâye de fena halde yavan.



Üste giren video zaten malûm olanı gösterirken hem birliklerimden uzaklaştırıyor beni hem de bir yandan devam eden savaşta canıma okuyor boş boş konuşabilmek için.

>> bir birimi görebilecek kadar yakınlaşabiliyoruz. Büyük resme, savaşın tümüne odaklanmamızı sağlayan da bu işte. Oyun boyunca sürekli haritaya inip birimlerinizin durumunu, çatışmaları gözlüyorsunuz ama durmadan geri çıkıp haritanın tümünde neler olup bittiğine bakmak zorundasınız. Bu esnek bakış açısına birimlere verilen komutların çok iyi okunabilmesi, uzaklaştıkça birimlerin gruplanması ve ikon olarak gözükmesi, harita üzerindeki etiketlerin okunabilirliğini ekleyin. Eskisinden çok daha büyük, çok daha yüksek bir komuta gücümüz var. Bu sayede oyun size bir general gibi hissettiriyor. Zaten en dışa kadar geri zoom yaptığınızda kendinizi bir generalin komuta odasında buluyorsunuz.

Oyunun ilginç bir yanı da düşmanın ne yaptığını sürekli görebiliyor olmanız. Birimleri nerede, ne tarafa hareket ediyor, hangi binaları dikiyor sürekli görebilirsiniz. İki incelik var ama burada. Birincisi birimler sadece hafif birim ve ağır birim diye gözüküyor. Tam olarak ne olduğunu bilemiyorsunuz. Mesela tek başına hareket eden hafif bir birim gördünüz, yakında da bir tankınız var. Ağır birim olan tankla buna saldırabilirsiniz. Hafif birim bir piyadeyse canına okursunuz ama anti-tank ise tankınızı kaybedersiniz. İkinci incelik ise daha önce anlattığım RUSE'lar ile düşmanın şaşırtılabilmesi. Evet, bütün cepheyi görüyorsunuz, ne olup bittiği önünüzde ama buna ne kadar inanabilir, ne kadar güvenebilirsiniz?

BİZDEN GENERAL OLUR MU?

Ama oyunun bu yapısı açıkçası iyi hissettiriyor. Kendinizi gerçekten komuta zincirinin daha yükseğinde hissediyorsunuz. Ama komutanın bu kadar yükselmesi bazı şeyleri yapamayacağınız anlamına da geliyor. Mesela birimlerin düşmanı karşılayacak şekilde dizilmesi falan sorun olabiliyor. Ama asıl zorlanacağınız, yan yana birimleri seçebilmek. Diyelim ki yan yana beş piyade var ve hepsini ayrı bir noktaya yollamak istiyorsunuz. Yüksekten bakarken bu birimler gruplanıyor ve tek tek emir vermek için sürekli ileri geri zoom yapmak gerekiyor. Ayrıca işleri yüksekten götürdüğünüz için kolaylaştığını sanmayın. Tek kişilik senaryo sorun değil, zaten bir görev hariç güle oynaya bitirirsiniz. Ama aynı anda hem istihbarat hem de birimleri yönetebilmek sıkı bir skirmish'e veya çok oyunculu maça girdiğinizde sizi fazlasıyla bunaltacak. O yüzden aklınıza elinizde kahvenizle ensenizi kaşıya kaşıya oynadığınız bir oyun gelmesin. Çünkü ufak bir detayı atlamanızın veya düşmanın ince bir hamlesinin bedeli çok ağır olabiliyor. Bu yüzden oyundaki en büyük maharetlerden biri yanlış hamle yaptığınızda bunu hızla geri alabilmek. Hiç affı yok RUSE'un, oyunda birimler öyle hızlı harcanıyor ki bir anda dev bir saldırı birliğinin toz olduğuna şahit olabiliyorsunuz. Çoğu strateji oyununda oturduğu yerden bize emir veren, destek birlikleri hep geciken bir general vardır hani, sinir olalım diye tasarlanmıştır. İşte o adamın da üzerinde bir komuta olduğunu ve işinin hiç de kolay olmadığını anlıyorsunuz =)

EDEBİYATIN ÖNEMİ

Şu ana kadar RUSE'un türe getirdiği yeniliklerini konuştuk, güçlü güzel yanlarını. Şimdi gelelim döküldüğü yerlerine. Eminim içinizde bir gün oyun tasarımcısı olmak isteyeler vardır. Size tavsiyem arkadaşlar, oturun bol bol kaliteli kitaplar okuyun, güzel filmler izleyin. Şimdiden bu konuya yatırım yapın ki yarın öbür gün böyle bomba bir oyun yaparsanız arkanızdan gülmesinler.

Yirmi beş senedir oyun oynarım, ömrümde bu kadar boş ve kötü hikâyesi olan bir oyun görmedim. İlk bölümden gidişatını tahmin edebileceğiniz, zaten ortada olan şeyleri büyük bir giz gibi yirmi bölüm sakladığını sanan, bir kere olsun şaşırtmayan, ilginç tek öğesini de Inglourious Basterds'dan çalan ve bunu bile beceremeyen pespaye bir kağıt tomarı bu oyunun hikâyesi. Güzel bir oyun için buna katlanılır ama bir de aptal diyaloglar, kalitesiz ara videolar ve oyundaki gereksiz yere kesilmelerle öyle bir gözünüze sokmuşlar ki bu kalitesiz hikâyeyi, isyan etmemek elde değil. Hiç senaryodur ara videodur zorlamasalarmış, biz oyunun tek kişilik kısmını ardı ardına gelen bölümler halinde oynayıp geçseymişiz keşke.

Oyundan asıl nefret ettiren kısımsa tam çatışmanın orta yerinde kontrolü elinizden alması. Tam birimlerinizi seçmişsiniz, bir komut için tıklayacakken tak alıyor oyun kumandayı sizi haritada gezdirmeye çıkarıyor bir saat. "Şurada general bilmem kimin birlikleri var, düşman birlikleri şurada mevzilenmiş.." Yahu bırak, savaşıyoruz, turistik gezinin sırası mı?! Bir de kameranızı öyle kafasına göre dolaştırıp sonra kel alaka bir yerde bırakıveriyor. Bu gezilerden birinin sonunda üssüme döndüğümde altı tankımı patlamış ve üç düşman panzerini üssüme dalmış buldum. Yuh diyorum. Bir de siz tam çarpışırken haritanın diğer ucunda olan bir şeyle ilgili video giriyor mesela. Tam sıkı bir saldırıyı göğüslüyorsunuz, tepeden bir video giriyor ekranın yarısını kaplayacak şekilde, sonra bir de soldan dalıveriyor video, kenarda ufacık bir alan kalıyor orada oynamaya çabalıyorsunuz. Bu kadar güzel bir oyun yapıp da böylesi büyük hataların farkına varmamayı aklım almıyor.

SENARYOYU BOŞ VER, İKİ CEPHE ATALIM

Bu basit hataların, can sıkıcı noktaların beni asıl üzen yanı tek kişilik senaryonun bazen cidden zevk vermesi. Haritaların hepsi devasa ve çok güzel işlenmiş. Genelde haritalar öyle büyük ki üç dört bölüm birden aynı haritada oynanıyor. Ama şöyle düşünün, harika bir film izliyorsunuz, tam kaptırıp gideceğiniz yerde biri gelip ensenize şaplak atıyor. Ne zevk alırısınız o filmden? Bir de oyunun kolaylığı var tabii. 24 bölümün 23'ünü güle oynaya oynuyorsunuz, birinde canınız çıkıyor geçene kadar. Azıcık dengeler insan şunu ya.

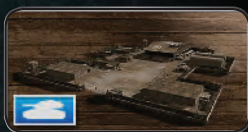
Neyse ki RUSE sadece tek kişilik senaryodan ibaret değil. Sekiz oyuncuya kadar destek veren 23 haritada skirmish veya çok oyunculu

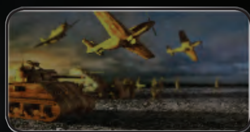
RUSE SOFRASI


Blitz: Birimlerinizin hızını %50 artırır


Fanaticism: Birimleriniz geri çekilmez, ölene dek savaşır

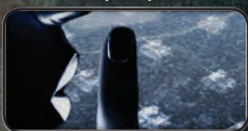

Terror: Düşman birimleri daha çabuk çekilir

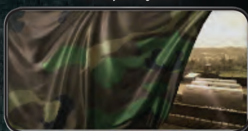

Decoy Base: Sahte bir bina yerleştirir


Fake Offensive: Sahte bir saldırı düzenler


Spy: Bölgedeki tanımlanmamış tüm birimleri gösterir


Decryption: Sektördeki tüm düşman emirlerini gösterir


Radio Silence: Sektördeki birimlerinizi gizler


Camouflage Net: Sektördeki bütün binaları gizler


Reverted Intel: Hafif birimleriniz ağır, ağır birimleriniz hafif gözükür



Ne İyi? Ne Kötü?

+ İstihbarat ve RUSE yenlikleri
+ Haritalar devasa ve göz alıyor
+ Zengin içerik
+ Sorunsuz oyun motoru

- Senaryo çok kötü
- Oyunu kesip duruyor
- İnce müdahaleler zor

Deşifre RUSE'unu kullandığınızda düşmanın o bölgedeki birimlerine verdiği emirleri görebiliyorsunuz.

oynayabiliyorsunuz. Ama oyunun asıl parladığı nokta Operations altındaki altı görev. İkisi tanesini sadece co-op oynayabildiğiniz bu görevler İkinci Dünya Savaşı'nın yaşanmamış ihtimallerini denemenizi sağlıyor. Mesela bir görev ya ABD savaşa ilk günden girseydi, diğeri Naziler İngiltere'ye çıkartma planını uygulasaydı, Musollini İtalya'da başa gelmeseydi gibi kurgular üzerine kurulu. Tek bir savaş ama yaşanmamış epik cepheler. Bunları sakın atlamayın.

ADAMLARINI DEĞİL, SENİ HATIRLAYACAĞIM

Oyunun değineceğim son bir güzelliği var. Bugüne kadar oynadığım tüm strateji oyunları içinde teknik olarak en hızlı, sorunsuz çalışan oyun bu. Oyun için geliştirilen IrisZoom motorunu ayakta alkışlamak lazım. Tıklayınca açılan, pat diye harita yükleyen, dilediğinizce Alt-Tab yapabildiğiniz, çık diyince hızla huzurdan çekilen bir oyunu nasıl özlemiştim anlatamam, hele ki *Civ5*'de acı çekerken. Artı yanı hayran bırakan, eksi yanı hayattan bezdiren bir oyun RUSE. Yine de bir strateji severin kaçırmaması gereken bir oyun, hele çok oyunculu oynamaktan zevk alıyorsanız. Bir strateji oyunun nasıl farklılaşabileceğini görmek adına bile oynanır. Ama stratejileri ara sıra tek kişilik oynayıp bırakanlardansanız RUSE'ün tadına varacağınızı söylemek zor.





- **Tür:** GZS
- **Yapım:** Eugen Systems
- **Dağıtım:** Tiglon (79TL)
- **Yaş Sınırı:** 18+
- **Minimum Sistem:** 2.8 GHz CPU, 2 GB RAM, Radeon X1000 veya GeForce 6 serisi ekran kartı
- **Önerilen Sistem:** 3.5 GHz CPU (Dual Core), 2 GB RAM, ATI HD 1900 veya GeForce 7600
- **Web Sitesi:** www.rusegame.com

Yahu sayın oyun, savaşın orta yerinde kontrolü niye elimden alıyorsun? Dur, dur kameramı nereye götürüyorsun? Delirdin mi!

BU OYUNDA HİLE SERBEST!

Altı görev biter, skirmish bir yerden sonra sıkar. Senaryosu hayal ve sinir kırıklığı yaratan RUSE'u hayatta tutabilecek bir şey varsa o da çok oyunculu modu ki bu modda oyun parlıyor gerçekten. Gerçi bu defa da hızlı oyuncular için fazla yavaş, GZS'lere yeni ısınan oyuncular içinse istihbaratın biraz ağır kaçması sorunu çıkıyor ortaya. Senaryo görevleri ya da yapay zekâya karşı yapacağınız karşılaşmalar diğer oyunculara karşı girişeceğiniz savaşlara sizi hazırlamaktan çok uzak. Oyunda taş kağıt makas işi çok abartılmış. Hangi birimin hangisine karşı gideceğini rahat rahat tahmin edebilseniz dahi, RUSE'lar işin içine girince ortalık iyice karışıyor. Hangi RUSE'u ne zaman, hangilerini arka arkaya kullanmak önemli gibi mevzuları uzun saatleri iyi bir rakip karşısında ezilerek ve deneyip yanılarak çözmeniz gerekiyor.

Oyunun amacı ve en iyi yanı, kazananı kimin en güçlü olduğu değil, kimin en akıllıca oynadığının belirliyor olması. Doğru yere konumlandırılmış bir iki tank, hava savunması ve bir iki avcı uçağıyla pek çok ağır saldırıyı savuşturmak mümkün. Bir karşılaşmada rakibim önce Decoy Building'le attığım sahte binaları, ardından haritanın güneyine doğru bıraktığım ikinci üssü tarumar etti. Yakaladığı momentumu kaybetmek istemedi ve direkt kuzeydeki ana üssüme doğru harekete geçti. Araçlar asfalt yollarda daha hızlı ilerlediği için ana yoldan pek ayrılmadı. Decryption açık olduğundan geçtiği bölgede verdiği emirleri görebiliyordum. Haritada en azından benim görebildiğim tüm birimleri aynı noktaya yığıyordu hızla. Blitz açıp darboğaz yapabileceğim bir noktaya doğru tüm mevcut ağır zırhlılarımı yığmaya başladım. 4 ağır tank, 2 hafif zırhlı, bir iki mobil uçaksavar. Darboğazda buluştuğumuzda bu sefer Fanaticism açtım. Arazi üzerinden gelen araçları geride kalan rakibim, sayılarına güvenerek boşluktan yüklendi. 2 tane bombardıman uçağımla durmadan yola sortiler yaparken, tanklarım da ateş kusuyordu. Tanklarını eritirken, kaynak araçlarına hasar vermek için gönderdiğim piyadeleri geri çektim. O bölgede Reverted Intel açıp bir yandan çıkarttığım diğer 2 piyade birliğini demin boşalttığım konumdan düşman üssüne doğru gönderdim. Haritada tanımlanamayan ağır araç şeklinde görülen birimleri görünce rakibim gücünü böldü ve zaten erimekte olan zırhlı birliklerinin bir kısmını üssüne geri yolladı. Darboğazda çatışma sürerken bombardıman uçaklarımı bu uzaklaşan birimlere yönlendirdim ve hava savunması olmaması için dua ettim. Bir yandan Decoy Army için zaman kolluyordum çünkü bir süre yenilmez gibi görünen tanklarım da düşmeye başlamıştı tek tek. Bu şahane çekişmenin tek bir kötü yanı vardı. O da yüzyıllar sürüyor olması. -KAAN

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Harika fikirleri çok iyi işleyip ancak vasatın üzerinde bir oyun yaratabilmişler.

7.3

PC PS2 PS3 Wii 360



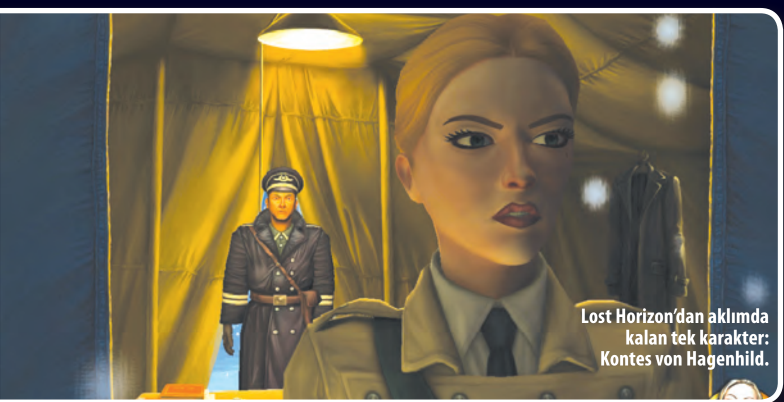
LOST HORIZON

NEREDEN ÇIKTI BU SÜPERLER? - B. EMRE ÜLGEN

Geçenlerde aslan yürekli bir okuyucudan "Neden hep vasat oyunları yazıyorsun?" konulu bir e-mail alınca hemen dümeni kırdım (zira gemimizin ismi: "Beğenilme Arzusu"). Tasasız bir okurken benim de inandığım "ne yazıyorsan o'sun" inancı ile okuyucuların beni ortalama oyunların orta direk yazarı bilmelerinden korkarak, kendimi daha iyi ifade edebilecek türde yapımları yazmak isteğiyle akıllıca seçimler yapmaya karar verdim. Fakat işte sen tut, seçe seçe, iyi mi kötü mü hakkında kesin bir yargı getirilemeyecek denli kendi içinde uyumsuz bir oyun olan *Lost Horizon*'ı seç. "Hurdacı" intibaını bıraktım anlayacağınız, bundan böyle yeni imajım: Altı Şişhane, üstü Gümüşhane.

AKIL OLMAYINCA BAŞTA

İyi yanlarıyla kötü tarafları birbirinin yanında sırıtacak denli belirgin olan *Lost Horizon*, bu bakımdan yapımcısı Animation Arts'ın bir önceki oyunu *Secret Files*'a benziyor. Hikâyeden başlamak gerekirse, *Lost Horizon*, onursuz bir şekilde askerlikten ihraç edilen Fenton Paddock'un (bildiniz, tabii ki haksız yere), yakın arkadaşı Richard Weston'un bir keşif seferi sırasında kaybolması üzerine Lord Weston'ın kendisini görevlendirmesiyle başlıyor. Yolculuğumuz, evvela eski bir tanıdığımızın bizden nefret eden kızı Kim (bildiniz, tabii ki oyunun sonunda öpüşecekler), hemen peşinden arkadaşımızın da orda olduğunu sandığımız kayıp şehir Shambala'nın peşinde olan Naziler ile (bildiniz, tabii ki dünyayı işgal edecekler) yollarımızı birleştiriyor. Shambala, bence filmlerde, oyunlarda işlene işlene içi dışına çıkmış bir konu, dahası *Lost Horizon* bu konuda yeni bir şey de söyleyemiyor.



Lost Horizon'dan aklımda kalan tek karakter: Kontes von Hagenhild.

Düzgünce anlatılan fakat sıkıcılıktan kurtarılamayan hikâyenin yanı sıra bir de kadın ve alkol düşkünü, dağınık fakat becerikli, maceraperest erkek prototipine (bildiniz, Brüt erkeği) birebir uyan ana karakterimiz Fenton Paddock var. Fenton'ın konuşmaları, yorumları, yapacağı espriler bile tıpkı konu gibi önceden kestirilebiliyor. *Lost Horizon*'un en büyük problemi yazılış tarzından ileri geliyor sanıyorum. Fenton dahil bütün karakterler beklediğiniz gibi konuşuyorlar, öykü beklediğiniz sürprizleri yapıyor.

BU NE BİÇİM HAYAT

Lost Horizon, James Hilton'ın aynı adlı romanından uyarlanmış 1937 tarihli bir filmin de ismi. 1935 yılında Çin'de çıkan bir çatışma sırasında, Baskul şehrinde bulunan Batılıları kurtarmakla görevli Robert Conway'in uçağı kaçırılır ve Himalayalar'ın üstünden geçerken yakıtının bitmesi nedeniyle düşer. Uçağı kaçıran pilot ölür, Robert Conway ve yanındaki üç kişi ise bir grup yerli tarafından kurtarılarak, dağların arasına gizlenmiş, inanılmaz güzellikteki Shangri-La vadisine götürülür. Devlet ve yasaların olmadığı, herkesin her şeye sahip olması sebebiyle suç kavramının da oluşmadığı Shangri-La bir ütopyanın cisimleşmiş halidir. Bu dört kişinin Shangri-La'yı anlama çabaları ve tepkilerinin anlatıldığı, sade fakat etkileyici diyaloglarla bezeli Lost Horizon'u burdan (http://tinyurl.com/tlh-ogz) izleyebilir, seyrettikçe *Lost* dizisinin senaristlerinin bu filmden ne denli esinlenmiş olduklarını fark ederek şaşırabilirsiniz.



Halbuki konunun işlenişi, kurgusu gayet iyi fakat Shambala'yı ilk kez duyan, *Indiana Jones* olmadı *Uncharted* oynamamışlar dışındaki oyuncuları heyecanlandıracak hiçbir yanı yok.

Lost Horizon'un bulmacalarıysa, hikâyesine nazaran daha üsturuplu. Özellikle bulmaca şeklinde hazırlanmış aksiyon sahnelerini oynamak eğlenceli fakat onlar da nedense ilk iki bölümde karşımıza çıkıp sonra ortadan kayboluyorlar. Ekrandaki önemli noktaları gösteren "Hotspots" ve yapmanız gerekenler hakkında ipuçları veren "Tasks" seçenekleri sayesinde bulmacalar genel olarak kolay sayılır. Tabii ki mantık ve fizik kurallarını altüst edecek saçmalıkta bulmacalar da -oyunun insanı arada bırakan bu "ne oturmaya ne kalkmaya" halini bozmasın diye olacak- mevcut.

NE KURUDA BİTER NE YAŞTA

Bahsettiğim yönlerinin iki arada bir derede olmasına karşın, *The Lost Horizon*'un grafikleri bana oyuna haksızlık ettiğimi düşündürtecek kadar güzel. Gerçekçilikle çizgi filmvari bir ışığın birleştiği arkaplanları da, kütüklük yapmayan karakter modellemelerini de çok beğendim. Grafikler kadar olmasa da müzikler de başarılı. Seslendirmelerse bu kadar farklı aksanın olduğu bir oyun için ustaca kotarılmış.

Bence asıl talihsizliği beceriksiz, iç bayıltıcı bir yazarın (bilemediniz, Elif Şafak değil) eline düşmek olan *Lost Horizon* hakkındaki son kararımı verirken epey zorlandım. Diyeceği yeni bir şey olmasa da, hikâyesini pürüzsüz bir akış içinde anlatan, ille de değişik bir bakış açısı, sarsıcı bir soru beklemeyenler için kafi derecede eğlenceli bir oyun olabilir çünkü. Bana gelince, ben incelemesini yazarken dahi çenemi çatırdatarak esnedim, kemiklerimi kütürdeterek gerindim (bildiniz, ayı).



Bulmaca mantığıyla oynanan aksiyon sahnelerinden biri.



Klişe bir macera olur da bayat bir romantizm olmaz mı?

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Animation Arts > **Yaş Sınırı:** +13 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium IV 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB DirectX 9.0 uyumlu grafik kartı, 4.5 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium IV 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB DirectX 9.0 uyumlu grafik kartı, 4.5 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://lost-horizon.deepsilver.com/en/

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Klişe hikâyesi yüzünden hantallaşmış, sakin bir macera.

7.5

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PC PS2 PS3 Wii 360

OGZPEDIA

SHAMBALA

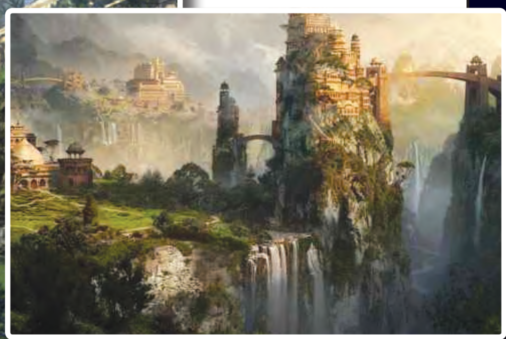
AL BENİ DE YANINA

Tibet Budizmi'ne göre Shambala, İç Asya'da bulunan bir krallığın adıdır. İnanışa göre Himayalar'ın doruklarının arasında, bir vadide bulunan ve insanların barış içinde yaşadığı Shambala, insanlığın geçmişte edindiği, bugün sahip olduğu ve gelecekte edineceği tüm bilgeliğin toplandığı ve korunduğu yerdir. Eski yazıtlarda, Shambala'nın her biri 100 yıl hüküm sürecek 32 kral tarafından yönetileceği ve dünyanın yıkıma sürükleneceği sırada son kral tarafından gönderilecek bir orduyla dünya barışının yeniden sağlanacağı anlatılmaktadır.

Shambala'nın varlığı hakkında, izleri kaybolmuş tarihi bir yer olduğunu inanan görüşe karşılık bir efsane olduğunu savunan iddia yer almaktadır. Bilimsel bir bakış açısıyla incelendiğinde Shambala'nın varolmadığını ispat eden, sadece gördüğüne inanan günümüz kültürüne cevaben, Shambala'ya ancak tam tersi bir yoldan yani önce inanıp sonra görerek ulaşabileceğimiz tezini savunan mistik görüş savunulmaktadır.

Konunun etrafındaki esrar, gerçekliği ispatlanamamış birçok rivayetin de ortaya çıkmasına neden olmuştur. Örneğin Rus bilim adamı Andrej Strelkov, Shambala'nın sırrını açıklamaya çalışan tüm araştırmacıların trajik bir şekilde öldüğünü iddia etmiş (kendisi ölmemiş ama daha – ay pardon), 20. yüzyılın başlarında yaşamış olan Alman Doğubilimci Albert Gruenwedel'in, Shambala ile metinleri





çevirirken delirdiği ve kendisini pencereden atarak intihar ettiğini öne sürmüştür. Bunun yanısıra, 1960'lı yılların doğaüstü konuları ele alan dergileri tarafından, Hitler'in Shambala'yı bulup gücünden istifade ettiği iddiasından Stalin'in Shambala'yı bulmak üzere bir keşif seferi düzenlediğine kadar birtakım spekülasyonlar da ortaya atılmıştır.

Budist inanış kadar Batı ve modern kültürü de etkilemiş olan Shambala birçok filme, kitaba ve oyuna da konu olmuştur. Örneğin Thomas Pynchon'un *Against the Day* adlı kitabında Shambala bir yeraltı şehri olarak anlatılırken, Kerry Conran'ın yönettiği *Sky Captain and thee World of Tomorrow* adlı filmde uranyum madenlerinin yer aldığı bir bölge olarak resmedilmiş, bir Naughty Dog oyunu olan *Uncharted 2*'de ise reçinesinden içen kişiyi yenilmez kılan Yaşam Ağacı'nın bulunduğu şehir olarak gösterilmiştir.





SID MEIER'S CIVILIZATION V

Size birkaç tane iyi, bir tane de bayağı kötü haberim var kralım - C. SERPİL ULUTÜRK

Bugünlerde bir yolunu bulur da bizim eve girerseniz garip bir ortamla karşılaşacaksınız. Mutfakta yığılmış boş pizza ve kola kutuları, fincanlar, bilumum abur cubur ambalajı, perdeler mütemadiyen kapalı olduğu için yoğun bir karanlık, birtakım İngiliz indie'cilerinden başka bir şey çalmayan odamdan ince ince yayılan TRT radyosu müzikleri... Ev bitik durumda, günlerdir ofise gitmiyorum, telefonumda 60 kadar cevapsız çağrı olmalı, sanırım Tuğbek evi terk etti ve utanarak söylüyorum ki artık banyo yapmam lazım. Ama önce bir turn daha...

Civilization demek hayattaki diğer her şeyden kırparak yaşamak demek, burasını zaten biliyordum. Ama Civ5 daha başka bir şey. Önceki dört oyundan hâlâ arkadaşları, işi, sevdiceği, dünyayı ele geçirmekten başka idealleri olan bir insan olarak çıkmayı başardıysam da bu defa cidden korkuyorum. Oyunu indirdikten sonraki ilk 48 saatimin 34'ünü Civ'de geçirmişim ve Steam söylemese böyle bir şeyin farkına bile varmayacağım. Öyleyse, Madde 1: Bu oyun her zamankinden daha beter bağımlılık yapıyor.

Bor Madenlerim Benim

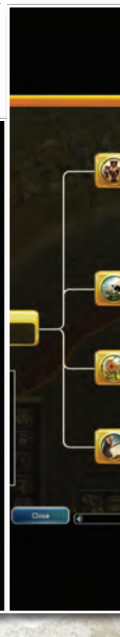
Çok güzel bu Civilization. Ama bunu hemen anlayamayacaksınız çünkü bir önceki Civ'den kalan alışkanlıklarınıza hunharca saldıran bir oyun çıkacak karşınıza. "Bu ne be" diyeceksiniz, "nasıl yani, birden fazla işçiyi aynı iş için çalıştıramıyor muyum?" Hayır. "Şehre birden fazla asker koyamıyor muyum?" Koyamıyorsun. "Petrol denen meret kullandıkça tükeniyor ve mesela tank üretmek konusunda sınırlarım mı var!!!" Hıhı, aynen öyle. "Parayı bastırsam?" Olmaz, doğal kaynak dediğin tükenir.

Dahası da var. Ülken büyüdükçe hayat güzelleşmiyor, zorlaşıyor. Sınırlarının içinde yaşayan insanlar senden bir şeyler talep ediyorsa, ki ediyorlar, bunları yerine getirmelisin ve her konuda bir ülke politikan olmalı. Yoksa iki ileri bir geri giden Türkiye oluyorsun, uygulayabildiğin tek politika skor tablosunda adını bulmak için farenin tekerleğini çevirmek... O yüzden ilk oynayışta ısınamayabilirsiniz Civilization V'e ama kendimizi kandırmayalım, ben buraya "oyuna biraz zaman tanıyın" yazmasam da siz bunu yapacaksınız. Pardon, Civilization size bunu yaptıracak demeliydim.

Bu kadar kapsamlı bir oyunu orasından burasından didikleyerek anlatmayacağıma göre adım adım gidelim. Öncelikle daha önce Civ oynamamış olanlar için özetliyorum: Sen bir uygarlıksın, M.Ö 4000'den başlayarak gelişiyorsun. Konu bu kadar. Peki neler yapıyoruz yüzyıllar boyunca? Civ4'te yaptığımız neredeyse her şey bu defa da geçerli. Bir yandan tarımdan başlayıp nano-teknolojiye kadar giden, onu da geçen bir bilimsel araştırma sürecimiz var, onu yürütüyoruz. Diğer yandan şehirler kuruyoruz ve her bir şehre ambar, tapınak, kütüphane diye başlayıp hastane, baraj, kimya laboratuarı diye giderek açılan bir listeden binalar seçip dikiyoruz. Bu arada işçiler ve göçmenler üretiyoruz, biri şehrimizin çevresindeki araziyi kullanılır hale getirirken diğeri gidip yeni şehir kuruyor. Böylece büyümeye devam ediyoruz.



Oyunda her lider kendi dilinde konuşarak sizden bir şeyler istiyor, çoğunlukla cümleyi sonuna kadar dinlemeden savuşturuyorum, Kanuni hariç: "Gelin pazarlığa tutuşalım, hoşunuza gider mi?" deyişini dinliyorum hep.



Oyunun sonlarına doğru birim trafiği iyice tavan yapıyor, her karede tek asker kuralının bir sonucu olarak. Ha bir de, onlar gemi değil tank. Her biri ayrı ayrı geçiyor denizi.



Eğer doğru kararlar verirsek topraklarımızda zaman zaman büyük insanlar yetişiyor. Toplumu etkileyecek kadar güçlü sanatçılar, generaller, bilim insanları... Ve elbette bu kocaman dünyada yalnız değiliz, diğer ülkelerle bir arada yaşamak ya da onları tarihten silmek arasında tercihler yapıyoruz oyun boyunca. Süper güç haline gelmeye çalışanları durduruyoruz. Bu konuda geç kaldıysak, başka uygarlıklarla birlik olup süper gücün arkasından pis işler çevirirken yüzüne "evet abi, süpersin abi" diyoruz. Ve bu arada çeşitli politikalar belirleyerek uyguluyoruz. Kendisi en büyük yenilik olduğu ve ben Civ5'te en çok bu kısmı sevdiğim için, durun size şu sosyal politikaları bir anlatayım.

Polis Devletinde Özgürlük Olmaz

Uygarlığınızı kurduğunuz o ilk turn'den itibaren üstte işlemeye başlayan bir kültür sayacınız var. Yaptığınız binalara ve dünya harikalarına göre her turn hanenize kaç kültür puanı ekleneceğini oyun hesaplıyor ve sayacın yanında belirtilen değere ulaştığınızda size bir politika seçme hakkı veriyor. İşte oyunla ilgili asıl büyük kararlarınızı bu politika ekranında veriyorsunuz ki ben bundan daha mantıklı bir sistem görmemiştim Civ tarihinde. Evet eskiden de devrim yapar, yönetimi değiştirirdik. İlk bakışta "aynı şey işte" diyebilirsiniz ama hayır, çok daha gerçekçi ve mantıklı yanları var Civ5 politikalarının. Kafanıza estikçe sistem değiştirme şansınız zaten yok, ama ayrıca ülkenize eklediğiniz her yeni şehir bir sonraki politikayı belirlemek için biriktirmeniz gereken puana yüzde 15 ekliyor, yani işiniz zorlaşıyor. Neden mi? Çünkü bir ülke ne kadar büyükse reform yapması da o kadar zordur. Tarihte Roma'nın, Osmanlı'nın başına gelen bu değil miydi? Sovyetler Birliği reform yapabilmek için küçülmeyi beklemek zorunda kalmadı mı? Böyle düşününce daha bir saygı duyuyorum oyuna. Neyse, kaldığımız yerden devam edelim.

Geleneklere bağlı bir toplum mu istiyorsunuz yoksa askeri düzen mi, özgürlükten yana mısınız yoksa aslolan para mı... Bunların da içinde olduğu 10 ayrı sosyal politika başlığı var ve seçim yaparken hayvan gibi bir puan yatırmanız gerektiği için çatır çutur karar veremiyorsunuz. Bu 10 başlığın her biri de kendi içinde beş ayrı daldan oluşuyor. Ülke politikası olarak puanı yatırıp birini seçince sayaç sıfırlanıyor ve bu defa alttaki o küçük dalları toplamaya çalışıyorsunuz. Yani "biz özgürlükler ülkesiyiz" diye atıp tutan bir ülke alt başlıkları boş bırakırsa, "konuşma özgürlüğü" seçmezse, "sivil toplum" için puan yatırmazsa yerinde sayıyor. O yüzden oyunun en başından, izleyeceğiniz yolu belirlemeniz büyük bir avantaj ki Civ5'in bir güzelliği de burada ortaya çıkıyor... Buyurun, alt paragrafta açıklayayım.

Eskiden oyunda nihai amacınız ne olursa olsun zafere ulaşmak için delicesine büyümek ve yayılmaktan başka seçeneğiniz yoktu. Ayrıca o kadar büyüyünce de askeri, kültür, uzay gibi birden fazla alanda aynı anda zafere ulaşabiliyordunuz. Civ5 ve getirdiği sosyal politikalar bu açıdan büyük bir fark yaratmayı başarıyor. 5-6 şehirlik mutlu bir toplumla da oyunu kazanabiliyorsunuz. Eğer savaşmak istemiyorsanız, bu vasat bir ülke olacaksınız anlamına gelmiyor. Tam tersi de geçerli. Savaşçı bir ülkeyseniz ille de mutsuzluktan kırılacaksınız diye bir kayıt yok, sosyal politikalarınızla sert, savaşçı bir toplum yaratabilirsiniz. Ya da kendini dine adamış, dünyadaki hiçbir şeyi takmayan, mutluluk ve sevgiden başka bir şeyi gözü görmeyen bir toplumla bir altın çağdan diğerine koşturup durabilirsiniz. Şunu da ekleyeyim, sözü geçen 10 sosyal politikadan beş tanesini tüm alt başlıklarıyla birlikte tamamladığınız vakit, bir şehrinize Utopia Project yaptırma hakkınız oluyor. Oyun sona ermeden bunu başarırsanız da kültür zaferi kazanıyorsunuz. O hazzı mutlaka yaşamanız gerek sevgili okur.



Teknoloji ağacınız eskisinden daha sade ama bu durum, daha kısa sürede yükseleceğiniz anlamına gelmiyor. Ayrıca diğer liderlerle ortak para koyup araştırma projelerine girebiliyorsunuz.

Settler'ın Elbisesini Bile Ben Dikmek İstiyorum

Civilization IV bir ayrıntı yığınıydı ve benim gibi ıncık cıncık her şeyle uğraşmayı sevenler için rüya gibiydi bu yüzden. Fakat bu kadar ayrıntı içinde bir şeyler de gereksiz kalmaya mahkûmdu. Örneğin casusluğu birkaç denemeden sonra manasız bulup tamamen kendi haline bırakmıştım. Öyle kalsa problem >>



Sol köşede Serpilinium, sağ tarafta Tubekopolis. Atlılar, mızraklılar, mekazine birlikler... Size poz vermek için her şeyimizle çıktık şehirlerimizden. Yoksa hayatta savaşmayız ki.

Artık küçük görevlerinizi şehir devletlerden alıyorsunuz, yerine getirirseniz ödlülleriniz de fena değil.

>> değil tabii ama maalesef yapay zekâ benimle aynı fikirde değildi ve oyunun ileri aşamalarında her turn bilmem kaç tane sabotaj girişimi mesajı almaktan baymıştım iyice. Yapımcılar buna benzer gereksizlikleri oturup tespit etmiş belli ki. Bir şeyler atılınca dünya biraz ferahlamış. Dünya harikalarının sayısından teknoloji ağacındaki maddelere, işçilerin her bir kareye yol döşemesinden şehirlerin yapması gereken binalara kadar birçok şey sadeleşmiş. Üstelik inat edip Civ4 gibi oynamaya kalkarsanız, yani açgözlü bir şekilde her şeyi yapmaya kalkarsanız bedelini de ödüyorsunuz. Örneğin artık yaptığınız her kare yolun bir bakım maliyeti var, ihtiyacınız olmayan her asker sırtınızda ağır bir yük. İlle de savaşmanız gerekiyorsa askerleri üretip savaştırdıktan sonra tek tek yok etmek daha mantıklı geliyor. Tabii istediğiniz şey sivil bir toplum yaratmaksa...

Oyundaki sadeleşme, savaşlara da yepyeni bir stratejik boyut eklemiş. Kendi adıma konuşayım (çoğunuzun da aynı kafada oynadığını biliyorum gerçi), Civ4'teki en garantili stratejim tank üretebilir hale gelene kadar kendimi teknolojiye adamak, tank gelince de varımı yoğumu askeriyeye yatırıp dört koldan saldırmaktı. Fakat Civ5'te bu basit hesap tutmuyor (ve buna hiç üzülmedim) çünkü almak istediğiniz şehrin önüne 15 tane tank yığmak gibi bir seçeneğiniz yok. Her altıgende (kareler gitti, altıgenler geldi biliyorsunuz) tek bir birim barınabiliyor. Şehirlerin savunması da eskisinden çok daha güçlü olduğu için büyük hayallerle çıktığınız fetih turlarından sersefil dönebiliyorsunuz eve.

Total Civilization

Özellikle oyunun ilk safhalarında savaşırken haritaya bakınca kendinizi *Total War* oynar gibi hissediyorsunuz. Mutlaka şehrin savunmasını kıracak mancınıklarınız, onları koruyacak okçularınız ve hızlı saldırı için atlılarınız olmalı, bunları doğru şekilde dizip ilerletmeye başlayınca otomatikman "birazdan savaş meydanı ekranı girecek" diye beklerken bulabilirsiniz kendinizi. Ama öyle olmuyor, birimleriniz ayrı ayrı da dursa Civ stilinde savaşıyorsunuz hâlâ. Sadece bu kez kayıplarınız daha ağır, birimleriniz daha kıymetli ve dolayısıyla stratejileriniz daha ince.

Oyundan ayıklananlar arasında dinler ve dini liderler de var. Bence Civilization'ı daha gerçekçi yapan bir özellikti bu, kalmasını tercih ederdim. Fakaatt oyun bir hayli sadeleşmesine rağmen üzerinde öyle bir lanet taşıyor ki bazen turn aralarında durup düşünürken (bunun için bol bol vaktim oluyor) "keşke daha fazlasını atsalardı" diyorum...

Sadece Düşünmesek, Biraz Da Oynasak?

Oh evet, nihayet o konuya geldim. Yazının daha başında "kötü bir haberim

DXII OLMADAN ASLA!

Windows 7'niz var ve Civ5'i DirectX 11 modunda çalıştırmak istediğinizde oyun açılışta çöküyor veya donuyor mu? Ya da hiç mi açılmıyor? Ya da direkt .exe'sinden çalıştırınca bazı .dll dosyaları yok mu diyor? Çözümü oldukça basit: Oyunu yüklediğiniz dizinde DirectX klasörü içindeki DXSetup.exe'yi çalıştırıp bilgisayarınıza DirectX SDK'sı yükleyeceksiniz. Daha sonra oyunun DX11 exe'sini açıp oynayabilirsiniz. Oyunu Steam'den aldıysanız da Steam klasöründen steamapps\common\sid meier's civilization v\DirectX klasöründen ulaşabilirsiniz DXSetup.exe'ye. 11 kere maşallah!





TUĞBEK'İ RAMSES YEDİ :(

Geçen akşam Tuğbek'le birlikte "Biz ikimiz, siz hepiniz" stilinde, yapay zekâya karşı LAN üzerinden multi oynamaya başladık Civ5'i. Başta harikaydı, birimizin araştırdığı teknoloji otomatikman diğerine de ekleniyor, birimlerimiz kardeş. O dünya harikaları için uğraşıyor, ben altın çağ serisi yapmak için. Fakat bir süre sonra işler garipleşti. Birimiz sosyal politika puanlarını kullanamamaya, birimiz diğerinin teknolojilerinden faydalanamamaya başladı. Tam chat üzerinden kavgaya tutuşmak üzereydik ki onun başladığı wonder'ı benim bitirdiğim mesajını alan Tuğbek "yok artık bu kadar da şahsi oynuyor olamazsın" diye yanıma geldi. İyi ki de gelmiş, biz birlikte oynuyoruz zannederken kim bilir kaç turn önce bağlantımız kopmuş, bilgisayar ikimize de birer tane yapay zekâ takım arkadaşı vermiş. Boşu boşuna haşlayıp duruyormuşum gariban Ramses'i... Bu ilk LAN tecrübemden sonra bir süre daha online çok oyunculu moda bulaşmadan tek başıma devam edeceğim sanırım.

var" derken çok ciddiydim. Ne yazık ki oyun bir türlü bitemiyor arkadaşlar. İlk çağlarda bir sorun yok çünkü henüz diğer uygarlıkların tamamıyla tanışmış değilsiniz, haritanın bütünü açılmamış, daha küçük bir dünyanız, daha az şehriniz ve biriminiz var. Tıkır tıkır oynayabiliyorsunuz. Fakat 1900'lere yaklaştıkça "next turn" tuşuna her basışınız büyük bir sabır testine dönüşüyor. Oyun bir türlü hesaplamayı bitiremiyor. Hiç abartmadan söylüyorum; bir oyunumda artık işler çığırından çıktığı için turn aralarında evi toplamaya başlamıştım, arada bilgisayarın başına gidip komutlarımı veriyor, next turn'e basıp raflarımı falan düzeltiyordum. Sonra öyle bir noktaya geldik ki bir turn'ün bitmesini beklerken bulaşık makinasını doldurdum, mutfağı temizledim ve döndüğümde hâlâ sıranın bana gelmediğini görünce "yuh artık" diye kapattım oyunu... Özellikle harita olarak "Huge"u seçerseniz, oyun süresini de "Epic" ya da "Marathon" yaparsanız hiçbir şansınız yok. O yüzden yama gelene kadar size önerim, oyunu küçük haritada ve en fazla "Standart" uzunlukta oynamanız.



Civ5'in ilk çıktığı hafta internetten not ortalamasına baktıysanız 9.5'lar civarında gezindiğini görmüşsünüzdür. Aradan bir hafta geçtikten sonra o not 8.5'e düşmüştü, oyunun sonunu görerek not verenlerin ortalamayı nasıl değiştirdiğini anlamak açısından iyi bir veri bu. Sadece sonunu görememek de değil mesele, oyun genel olarak sistem gereksinimlerinin yüksekliğiyle illallah dedirtiyor, çok güvendiğiniz bilgisayarınıza acıyarak bakmaya başlıyorsunuz. Ama ben Organize Sanayi'deki sevgili çırağımız Mert'ten rica ettim, uzayda yaşam araştırması yapan bilgisayarlardan bir tane toplayacak bana, rahat rahat oynayacağım.

Allahım Bu Ses...

Şimdiye kadar yazdığım her Civ incelemesinde bir paragrafı müzik ve seslerin korkunçluğuna ayırırdım. Geleneği bozmayayım diyeceğim ama... Ah nasıl kıyabilirim bu müziklere. Nihayet bir Civ'de güzel sesler duydum ya, ölürsem kulaklarım açık gitmeyeceğim (öyle, kulak denk düştü). Her kıta için ayrı bir tema belirlemiş yapımcılar ve Asya ülkelerinden hangisini seçerseniz seçin, Osmanlı temasını dinliyorsunuz. Mehter Marşı'ndan girip Gel Gör Beni Aşk Neyledi'den çıkıyor müzikler. Bazen dertli bir ney, bazen oynak bir zil, zaman zaman ud... Bu dumanlı müzikler çok çok yakışmış oyuna. Öyle ki "bu defa hangi ülkeyle oynasam" diye düşünürken İran, Mısır, Osmanlı dışına çıkmak istemeyişimin bir numaralı sebebi oldu bu.

Civilization, uzun zaman önce olgunlaşmış bir seri. Konsollara çıkan *Revolution* gibi fazlasıyla aslından uzaklaşmış versiyonlar hariç bu serinin kendini bozması pek de mümkün değil. O yüzden Civ5'ten asıl beklentimiz oyuna ekstra güzellikler katmasıydı ki bence gerek yeni denge anlayışı, gerek kırptığı yanları, gerek diplomasi ve politika yenilikleriyle tam olarak beklentilerimize cevap veren bir oyun olmuş. Evet, her zamanki gibi optimizasyon hâlâ büyük bir sorun ve 1900'lü yıllara geldiğinizde oyun resmen tıkanıyor ama eminim çıkacak yamalarla bu sorunlar "kısmen" aşılacak. Onun dışında kalan her yanıyla karşınızdaki şey, bir sonraki Civ'e kadar milyonlarca turn oynanacak olan yeni bağımlılığınız.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Harika "policy" sistemi
+ Müzikler ve grafikler nefis
+ Daha stratejik bir oynanış
+ Cesur ve doğru değişiklikler

- Korkunç optimizasyon
- Yapay zekâ saçmalamaları
- İsmini vermek istemediğim birtakım bug'lar



Şehir ekranına alışmak kolay değil, ilk bakışta her şeyi göremiyorsunuz. Ama ben Civ4'ten de önceki şehir ekranını istiyorum ya!

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** 2K / Firaxis Games > **Dağıtım:** Steam (50$) > **Yaş Sınırı:** +10 > **Minimum Sistem:** WinXP SP3/Win Vista SP2/Win7, Intel Core 2 Duo E6700 2.66GHz / Athlon 64 X2 Dual Core 5600+ işlemci, 2GB RAM, ATI HD2600 XT / nVidia 7900 GS ekran kartı, 3,5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Windows Vista SP2/Win7, 1.8GHz Quad Core işlemci, 4GB RAM, 512MB ATI 4800 serisi/512MB nVidia 9800 serisi
> **Web Sitesi:** www.civilization5.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Bir oyun acı çektire çektire de olsa kendini oynatmayı başarıyorsa ya siz manyaksınız ya da oyun muhteşem. Ucunda Civilization varsa bana ikisi de uyar.

9.4

PC PS2 PS3 Wii 360



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

SONSUZLUK

Utanç içindeyim. Normalde 15'i ile 20'si arası bir teslim tarihi bulunan, yaklaşık iki senedir bir parçasını, bir senedir de tamamını yazdığım Console Master'ı ayın 29'unda yazıyorum şu an. Serpil'e mahcubiyetim, size olan çekincem bir yana, bu sayfalara da bir şeyler borçlu hissediyorum kendimi. Hani dayanılmaz, ıskalanmaz bir aşinalık hissi vardır ya çoğu zaman bir yerin, bazen de bir kokunun uyandırdığı? Console Master o aşinalığı yaratmış bende çoktan; dokuz gün özleyip bulduğum haberleri toparlamaya başlayınca anladım bunu. Ama ne yapayım be CM; yeni eve çıktım, taşınma, temizleme, internet bağlamaya çalışma; bir yandan da biliyorsun, okul, Ankara, arkada bırakılan, deli gibi özlenen şeyler... Ne oldu bilemedim birden böyle. Değişimdir, zorluktur, aman Allah'ım ne oluyordur falan derken 29'unda buldum kendimi birden. Söz veriyorum Ekim ayında 15'inde yazacağım seni. Vallahi söz, İstanbul'a gidip ofiste Erden'le yeni tasarımını da konuşacağım. Güzel ayakkabılar, cici elbiseler; kırılmadın değil mi bana?

Siz de kırılmayın sevgili oyungezerler; zira bakın geç ve güç de olsa ne haberler getirdim size. Azılı Resi hayranları yeni bir boyuta neşeyle bakma sebebi geçirebilirler ellerine, Aydın Havası'nın kararlı okuyucuları güzel yeni duyuruları özümseyip ardından PS3'ün iki büyük Türkiye atılımına geçebilirler; Move ve PSN Türkiye. Serpil'in de gönlünü almak için şöyle çok güzel, çok etkileyici görseller bulduk mu oh, utancımdan kurtulabilirim. Hem ne güzel biterken de çalıyormuş arkadan usul usul; *"Give it up... I can't give it up."*



ESKİ KÖYE YENİ ÇÖZÜNÜRLÜK

HD çağı geldiğinden beri aşağı yukarı bunu düşünüyoruz; "eski oyunlarımızı HD yapsalar nasıl olur acaba?" Bu aslında önceki nesilleri düşünürsek çok tahmin edilebilir bir durum; insanlar Super Mario Bros.'un 16-bitlik SNES konsolundaki halini talep ettilerse; PS2 oyunlarının da HD hallerini isteyeceklerdir. Ve Fransız oyun sitesi Jeux Video'ya göre bu istekleri karşılanacak. Sony'nin God of War toplamasıyla başlayan PS2 oyunlarını HD'leştirme furyası görünüşe göre Jeux Video'nun kutu görselini elde ettiği iddiasıyla duyurduğu Prince of Persia Trilogy ve Mortal Kombat Kollection ile devam edecek. Bu oyunların sırasıyla 4 Kasım ve 18 Kasım'da PS3'e çıkacağı söyleniyor. 4 Kasım, eğer Jeux Video diğer iddialarında da isabetliyse aynı zamanda Splinter Cell Trilogy, Rayman Trilogy ve Tom Clancy's Trilogy'nin (Ghost Recon, Rainbow Six, Splinter Cell) HD dünyalarına girmemizi sağlayacak. Eh çok da akla yatmayan bir şey değil, özellikle de Amazon'un da daha önce benzer şeyler sızdırdığını düşünürsek. Yalnız sana sorum şu Ubisoft, HD yapmadık bir seri bırakacak mısın? Hayır bir bak kıyıda köşede IP'n kalmıştır ya. Aklın kalmasın. Cık.

CONSOLE

BİR RESI 3DS'E YETMEZ

3DS açıklandığında hepimiz şok olmuştuk, Oyungezer ofisi için tartışmasız bir şekilde E3 2010'un en büyük olayıydı. Ya da en azından, en sarsıcı açıklamasıydı Nintendo 3DS. Varlığı, gözlük gerektirmemesi, slide kontrolleri, grafiksel atılımı ve belki de en önemlisi, oyun kataloğu. Pek çok basın mensubunun (öhöm, Faruk naber?) bir Nintendo konsolunda görmeyi hayatta beklemediği Metal Gear Solid gibi seriler 3DS'in yeni ufku için sıradaydı. Resident Evil de öyleydi. DS'e daha önceden bir Resident Evil oyunu –her ne kadar Resi 1'in bir remake'i olsa da– çıktığı için bizi pek şaşırtmamıştı ama biraz erken konuşmuşuz; zira sadece bir değil, iki Resident Evil oyunu geliyor 3DS'e. Her Resi oyununda olan Mercenaries modunu bildiniz mi? İşte bu sefer o mod kendi oyunuyla geliyor. Resi 4 ve Resi 5'ten arcade seviyeleri karıştıracak Resident Evil: The Mercenaries, 3D Resident Evil: Revelations ile beraber Nintendo'nun yeni bebeğine zombi dehşetini getirmeye kararlı. Benim şahsi tek endişem Resident Evil açılış sahnesi seslendiricisinin çekeceği zorluk. "Rezidınt İvııl... Dı Mörsenariiz triidii". Çok... efektif değil yahu...





AYDIN HAVASI

> Fable 3'ün seslendirme kadrosu biraz daha netleşti, her daim epik Stephen Fry ve Zoe Wanamaker'a komedi abidesi Simon Pegg ve büyük ihtimalle Fable 3 bitince bir oyunda seslendirme yapmış en kariyerli adam olacak Sir Ben Kingsley eşlik ediyor. PS3'ümü satıp geri 360 mı alsam?

> Square Enix The 3rd Birthday'in çıkışını kutlarken hayranlarına da müjdeyi verdi: Parasite Eve ve Parasite Eve 2 PSOne Classics'e geliyor.

> Oyun çıktıktan sonra piyasaya sürülen DLC'ler ve Avatar paketleri de dahil pek çok içeriği Eye of Indra çizgi romanı ve Pinball Heroes: Uncharted PSP oyunu ile birlikte indirmemize izin verecek bir kupon ile gelecek Uncharted 2: GOTY Edition 12 Ekim'de piyasada. Kaçırmayın deriz.

PS MOVE GÜZEL HAREKETLERLE GELDİ

Sony PS Move'u Türkiye'de piyasaya sürdü. Herhalde bilmeyeniniz yoktur ama biz yine de hatırlatalım: Move, PS3'le birlikte kullanabileceğiniz ve hareketlerinizi algılayarak birebir oyuna yansıtabilen bir cihaz. Sony böylelikle bu işi dünyada ilk defa WiiMote ile gerçekleştiren Nintendo'nun alanına da girmiş oluyor. Move ilk önce içerisinde okçuluk, gladyatör dövüşü ve plaj voleybolu gibi oyunların bulunduğu Sports Championship oyunuyla beraber piyasaya sürülecek. Bunun yanı sıra Wii'deki gibi aile oyunları, fitness vb oyunlar da gelecek. Tabii ki işin bizi asıl ilgilendiren kısmı bu aletin ne kadar iyi çalıştığı. Açıkçası Move hareketleri oldukça iyi algılayan, kurulumu kolay ve kullanmaya kısa sürede alışıp adapte olabileceğiniz bir kumanda. Fakat mevcut oyunlarda kullanmak için o oyunun Move için yapılmış olanını tekrar satın almanız gerekiyor. Mesela elinizde Heavy Rain varsa Move ile oynayabilmek için oyunun Move versiyonunu almalısınız. Move'un lansmanında BKM Mutfak "Çok Güzel Hareketler Bunlar" ekibinin sokakta ve alışveriş merkezi gibi çeşitli yerlerde, birdenbire ortaya çıkıp yaptığı ve Facebook başta olmak üzere çeşitli sosyal ağ platformlarında bulabileceğiniz videosunu çeken oyuncuları da vardı. Bu eğlenceli videoyu mutlaka seyretmelisiniz.

Move ile birlikte hem 3D hem de Türkçe oyunlar piyasaya sürülecek. Bu oyunlar arasında Gran Turismo 5 ve Killzone 3'ün bulunduğunu da belirtelim. Sony, Move ile birlikte 2011 yılında pazarı yüzde 50 büyütme peşinde. Dileriz Nintendo ile girdikleri bu rekabet hem oyun çeşidi hem de fiyat olarak biz oyunculara yarar. PS Move Starter Pack'in (bir adet PS Move hareket kumandası, bir adet Eyecam ve bir adet Demo Disc) satış fiyatı ise 149,90 TL.



MASTER



KONSOL TOP 20

Her sonbaharda liste böyle çeşitli oluyorsa bir daha kış olmasın istiyorum.

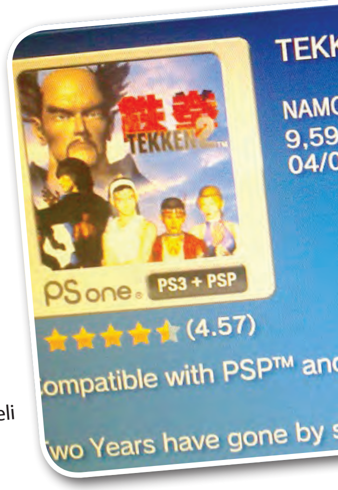


1 F1 2010: Yarış
PC, 360, PS3 Codemasters
Codemasters yarış oyunu yapınca ne bekliyorsunuz ki?

No	Oyun	Tür	Platform	Yapımcı
02	Halo: Reach	FPS	360	Microsoft
03	Dead Rising 2	Aksiyon	360, PS3, PC	Capcom
04	Mafia II	Aksiyon	PC, 360, PS3	2K Games
05	Sports Champions	Spor	PS3	SCE
06	Guitar Hero: Warriors of Rock	Müzik	PS3, 360, Wii	Activision
07	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Aksiyon	360, PS3, Wii, PC	Ubisoft
08	R.U.S.E.	Strateji	PS3, 360, PC	Ubisoft
09	Toy Story 3: The Video Game	Serüven	DS, PS3, PSP, Wii, PC, 360	Disney
10	Final Fantasy XIV	DVO	PC, PS3	Square Enix
11	Just Dance	Müzik	Wii	Ubisoft
12	Tiger Woods PGA Tour 11	Spor	Wii, PS3, 360	EA Sports
13	Red Dead Redemption	Aksiyon	360, PS3	Rockstar
14	Super Mario Galaxy 2	Platform	Wii	Nintendo
15	Kane & Lynch 2: Dog Days	Aksiyon	PS3, 360	Eidos
16	Mass Effect 2	RYO	PC, 360	EA Games
17	Need for Speed: Shift	Yarış	PC, 360, PS3	EA Games
18	New Super Mario Bros. Wii	Platform	Wii	Nintendo
19	Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
20	Lego Harry Potter: Years 1-4	Serüven	PC, DS, Wii, PS3, PSP, 360	Warner Bros.

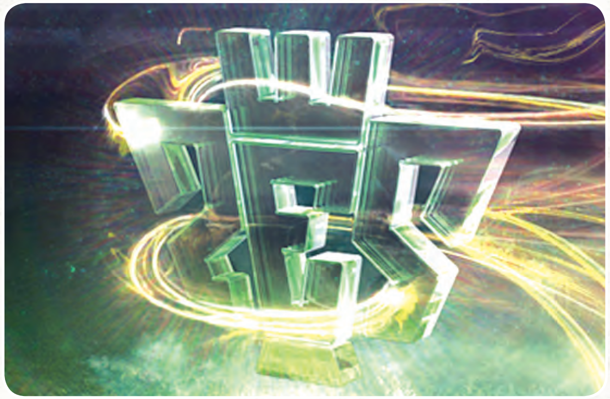
NİHAYET AĞLANDIK

Evet, belki de konsol oyuncuları için, en azından Türk konsol oyuncuları için verilebilecek en güzel haberlerden birini veriyorum şu an. Şu yanda gördüğünüz logo var ya? Hani allı pullu, kareli üçgenli, rengarenk logo? O logonun ne olduğunu biliyorsunuz. PlayStation 3'ün kalbi, ruhu, bağlantı ve yaşam noktası olan PlayStation Network'ün logosu o ve o logo en sonunda Türkiye'de. İşaretlerini bu senenin Nisan ayında almaya başladığımız, gelişi Haziran gibi kesinleşen PSN Türkiye en sonunda tüm ihtişamı ve http://tr.playstation.com adresi ile birlikte tamamen bizim. Peki nedir PSN? Türkiye'ye gelmesi neden bu kadar önemlidir? PSN grafiklerden sonra PlayStation 3'ü PS2'den ayıran en önemli faktör olduğu için bu kadar uzun süre bekliyorduk. Arkadaşlarınızla mesajlaşabileceğiniz, koltuğunuzu terk etmeden ve kutulu bulma/ucuz arama derdini çekmeden rahat rahat makul fiyatlarla oyun satın alabileceğiniz, internetten sörf yapabileceğiniz ve bunların hiçbirine zerre para ödemeden ulaşabileceğiniz bir platform PlayStation Network ve bugüne kadar Türk oyuncular olarak bu olanaklardan faydalanmaya çalıştığımızda "bu hizmet sizin bölgenizde erişilebilir değildir" uyarısıyla muhattap olmak zorunda kalıyorduk. Şimdi mi? Fiyat segmentinde TL yazıyor yahu! Vallahi de billahi de yazıyor! 1.99$ değil, 3.79TL yazıyor artık! 5.99$ olmuş 11.49TL! Geldi sayın eli Sixaxis'inde koltukta uyuklayan PS3 kullanıcısı vallahi geldi! Abanın PS Store'a hurraa!



KORKULARINIZI, UMUTLARINIZI, KÖTÜ ANILARINIZI BİR KÖŞEYE BIRAKIN!

VOLKAN TURAN



TARİH TEKERRÜR MÜ EDERMİŞ?

Geçen sene bu dönemlerde sizlere PES2010'u anlatıyorduk anlatmasına ama daha çok 2009'dan daha iyi olduğunu anlatıyorduk. Evet 2010, 2009'dan daha iyi bir oyundu. Ufak da olsa cesur adımları vardı ama teknik taraftaki sorunlar, pek görmezden gelinecek gibi değildi. Biz yine de bu gelişme çabasını takdir ettik. Bir yıl değil de daha az oynadık ama bunun nedeni FIFA10'un çok daha iyi olması değil, PES'te kendi kabuğunu kıracak potansiyeli göremeyişimizdendi. Shingo "Seabass" Takatsuka ve ekibinin böyle bir sorunu vardı; oyunu sadece tam zamanında çıkarmaya bakmaya çalışıyorlardı artık. Bir şeyler değişirken bir şeyler bozuluyor ve bunu telafi etmeye çok az zamanları kalıyordu. Bu da beraberinde pek çok teknik hatayı, içerik eksikliğini getirmişti. 2010 çıkar çıkmaz yeni oyun için kolları sıvayan ekip, gördüğümüz kadarıyla artık o "kırılma noktasını" bulmuş. Pek çok sorunu ortadan kaldırdığı gibi, çok da aklımızda olmayan, cesur olmaktan çok daha fazlasını içeren başka bir terimi oyuna sokmuş; özgürlük!

Peki, neyin özgürlüğü bu? PES'teki özgürlük, futbolcunun hem kendi çevresinde, hem topun çevresinde, hem rakibin çevresinde özgür olması ve bu üçünün aynı anda kullanıcıya bırakılması olarak özetlenebilir (ayrıca oyuncunun da edit'lenebilir içerikte daha serbest olması da eklenebilir). Elbette bu oyundaki her adımın kullanıcıya bırakıldığı anlamına gelmiyor; sadece önemli noktalarda kullanıcının yeteneğine başvuruluyor. Bu daha önce kısmen karşılaştığımız bir şeydi. Örneğin 360 derece özelliğini geçen sene FIFA10'dA tecrübe etmiştik ve uygulanması gereken yeni bir standart olduğunu görmüştük. PES2011 de bu standardı almış, allayıp pullamış. PES'te artık 360 derece özelliği var mı diye sorarsanız, cevabımız "evet" ama "FIFA10-11'den gördüğünüzün biraz daha değişiği".

Futbolcular artık sanki sekiz yön üzerinde hareket ediyormuş gibi görünmüyor, ama bu demek değil ki istediğimiz her yönde hareket edebiliyorlar. Futbolcuların topsuz alandayken sergiledikleri hareket özgürlüğü daha fazlayken topla buluştuklarında 360 derece özelliği biraz yavan kalıyor. Fakat bunun kötü bir durum olmadığını PES2011 size iyi bir gerekçeyle kanıtlıyor. Pas, çalım ve koşu yeteneklerine eklenen pek çok yeni özellik sayesinde, futbolcuların çok bile hareketli olduğunu söyleyebiliriz artık.

PES 2011

YILDA BİR ÇIKAR!

TÜRKİYE'NİN İLK VE TEK-TÜK DERGİ ARASI SPOR GAZETESİ

Eğlence isteyenlere *Seabass*'tan cevap gecikmedi:

"Özgür olmak daha eğlenceli!"





Messi'nin tek rakibi Messi. Çok hızlı, çok yetenekli ama durdurulmaz değil bu sefer!

Master League Online oldu!

Hangi Çalımı Nerede Ne Zaman Yapalım?





DAHA EĞLENCELİ, DAHA GERÇEK, DAHA KALİTELİ, DAHA ÖZGÜRLÜKÇÜ...

PES serisi her seferinde çok iddialı gelir. Her başlık altına yağlı ballı yeni özellikleri, neleri ekleyeceklerini yazarlar, genelde de oyun yazılanların yarısı kadar bir performansla çıkar ama ilk kez bütün o süslü açıklamalarını sahiplenmiş PES ekibi. Oyuna eklenen yeni animasyonlar, yeni modlar, oynanışı değiştiren dinamikler ve yeni fizik kurallarıyla yeni neslin en iyi PES'ine tanık oluyoruz!

MERHABA YAĞLI ELLERLE *PES* GÜNLERİ

NE OLDU BENİM PASLARIMA?

OYUNUN HENÜZ İLK DAKİKALARINDA... diye cümleye başlamıştım ama bunun o kadar da doğru olmadığını fark ettim. "İlk günleri" dersek daha doğru çünkü gerçekten de yeni pas sistemine alışmanız için saatler yetmeyecek, günler gerekecek. Artık istediğiniz yere, istediğiniz şiddette ve istediğiniz açıyla pas verebiliyorsunuz PES2011'de. Oyunun en büyük değişikliği de bu aslına bakarsanız. Önceki tüm PES'lerde oyun pas konusunda değişimlere gidiyordu ve üzerindeki o arcade havasından kurtulmak istiyordu, ama ilk kez bu kadar büyük bir değişim cesareti gösterip pasın yönetimini kullanıcıya bırakmış. İster analog çubuğu kullanın, isterseniz dijital pad, pas vermek için istediğiniz yeri "tam" olarak belirlemeli ve belirlediğiniz futbolcu ile aradaki mesafeyi baz alarak, pas tuşuna o kadar basılı tutmalısınız. Gelgelelim biz genelde pasa biraz basılı tutmaya alıştığımız için, orta şiddette şut-vari giden paslardan bir süre kurtulamadık ama sonra bu mekanizmaya alıştık. Yakın, orta ve uzak mesafedeki futbolcuya pası iletebilmek gerçekten de bir "zafer" sevinci yaratıyor PES2011'de ve bu da yeni bir keyif kaynağı sağlıyor oyuncuya. İsabetli pası oyun içerisinde değerli kılmak zekice ama yan öğelerle desteklemek de ayrı bir olay. Yapımcı ekip bunu, pası alan futbolcunun pek çok hareketle rakibini eksiltebilmesi için bir olanak haline getirmiş. Daha önce kullanması anca sidestep ve matthews feint'te kalan çalımlardan yeni oyunda onlarca var ve çok büyük önem taşıyorlar. Çünkü ya güçleri gerçekten de yüksek bir oyuncuyla yardıra yardıra gidip kaleyi göreceksiniz ya da minik dokunuşlarla rakip eksilterek amacınıza ulaşacaksınız. Emin olun ilki daha zor!

İPUCU

"Penaltı Atamıyorum, Bu Ne Kazmalık" Diyenlere...

Korkmayın. Biz de sizler gibi ilk seferinde çoğu penaltımızı stat dışına attık. Bunun nedeni penaltı sisteminin biraz değişmiş olması. Yapmanız gereken aslında çok basit. Kare + L ile şutunuzu çekiyorsunuz. Ne kadar aşağı-yukarı yaptığınız topun hangi açıda gideceğini, ne kadar sağ-sol yaptığınızda kalenin tam olarak neresine gideceğini belirleyecek. Ne kadar çok basarsanız o kadar Sabri!





Çalım Atmak Futbolcu Sanatıdır

Şöyle bir şey var ki, PES2011 savunduğu şeylerin hiçbirinde sonuna kadar gitmiyor. Gitmesi de gerekmiyor zaten. Örneğin gerçekçilikte Gran Turismo kadar inatçı bir PES, eminiz ki serinin en az satan oyunu olurdu. Bu yüzden gerçekçiliğin kırıldığı noktaları iyi belirlemek gerekiyordu. Bu nokta da yeni oyunda çalım mekanizmanda kendisini gösteriyor. Çalım atmak artık eskisine oranla daha kolay ama zor olan, onlarca çalımdan hangisini yapmayı seçeceğiniz. Her futbolcunun standart hareketlerinin yanında ünlü futbolcuların da özel hareketleri bulunuyor, aynı gerçek hayatta olduğu gibi. Örneğin Barcelona, Man. Unt, Milan gibi takımlar bu konuda bir hayli zengin.

Bu yeni sistemde R2 tuşu devri neredeyse kapanıyor, onun yerine L2 devri açılıyor. Tüm hareketlerin yüzde 90'ı L2'ye basılı tutularak yapılıyor. Bunun yanında sağ analog çubuğu değer kazanıyor. İleri, aşağı, geri ve bunların kombinasyonlarıyla bir düzine hareket yapılabildiği gibi bu hareketlere bir de sol analog çubuğunu eklediğiniz zaman başka bir düzine hareketiniz daha oluyor. Bu hareketlere bazen L1/R1/R3 tuşlarının da eklendiğini, ayrıca top sağ veya sol ayaktaysa, o hareketin yapılış şeklinin değiştiğini hesaba katarsanız, PES2011 oynamak ile Tekken oynamak arasında bir fark kalmıyor. Bu hareketlerin dört tanesini de ayalardan analog çubuğa atayabiliyorsunuz. Messi, Drogba, Roonie gibi güçlü, hızlı futbolcularla seyir zevki çok güzel hareketler yapıp rakibi gafil avlayabiliyorsunuz. Gerçeklik burada biraz bozuluyor ama eğlencenin de dibine vuruyorsunuz.



PES 2011

YILDA BİR ÇIKAR!

TÜRKİYE'NİN İLK VE TEK–TÜK DERGİ ARASI SPOR GAZETESİ

PES serisinin Türkiye'de ortalamanın üstünde popüler olduğu biliniyordu ve bu durum Konami tarafından ödüllendirildi. PES2011'de Türkçe dil desteği bulunuyor. Geriye bir tek Türkçe (kolektif?) spiker koydurtmak kaldı!

HIZ SEVERLER! OYUN YAVAŞ GELDİYSE OYNANIŞ HIZINI ARTIRABİLİRSİNİZ!



Android futbolcu dediğimiz tür futbolcular var ama eskisi kadar etkili değiller. Sadece üst üste çok fazla çalım atıyorlar, geç yoruluyorlar ama sağlam bir omuza hiç biri dayanamıyor.

Become A Legend

Offline modlar arasında en favorimiz olan bu mod artık daha hızlı ilerliyor. Ana takıma seçilme evresini es geçip kendinizi hemen mevkinizde göstermek durumundasınız. Yoksa ilk 11'e çıksanız bile ilk devre sonrası maçı kulübeden izlersiniz. Her maç öncesi teknik direktörünüz size nasıl bir taktikle oynayacağınızı belirtiyor (genelde aynı olsa da). Maç başında da sizden maç içi görevi tadında birkaç istekte bulunuyor. Yerine getirdikçe alacağınız rating de yükseliyor. Bu da daha çok gelişim demek. Yapacağınız özel antrenmanların haftaları doldukça, ilgili gücünüze o puanları aktarıp gücünüze güç katabilirsiniz ama burada yüzlerce haftalık mağardan bahsediyoruz. Sabırlı oyuncuların mekanı BaL modu şüphesiz.





"Bu tip durumlarda yerden kaymak yerine omzunuzu kullanın. Artık beden gücü "dürtmekten" öte, rakipten top almanın en iyi yollarından biri. Sadece zamanlamaya ve dengeye dikkat."

KONTROLLÜ ÇALIM, KONTROLSÜZ TEKMEDEN GÜÇLÜDÜR

ÜZERİMDEKİ BU AĞIRLIK DA NEYİN NESİ?

Kontrollerin hassaslaşması, tüm pas ve şutların daha manual olması, kısa sürede çok fazla kontrol tuşuna basma gerekliliği oyunun yavaşlamasına neden olmuş. Böylece oyun biraz daha organik gözüküyor. Futbolcunun gelen topu alması, topun sağında ve solunda ilerleyişi, top sürüşü, zıplaması, vücudunu koyarak topu alması, artistik top çalımları gibi hareketler bu sayede çok iyi gözüküyor (ara sahnelerde zaman zaman şahit olduğumuz robot halleri hariç). Görsel olarak bir tokluk yarattığı gerçek ama oyunun daha yavaşlamış olması, arcade hissinden giderek uzaklaşması, oyun kurma ve isabetli pas verme zorunluluğu konsantrasyon gerektirdiğinden yeni nesil oyuncuları biraz üzecek çünkü işler eskisinden daha komplike bir hal almış. Alışması normal ama ustalaşmak oldukça meşakkatli. Hepsi birleşince de FIFA'dan keskin çizgilerle ayrılıyor PES2011. FIFA'da oyun sahanın her tarafında, her an akabilirken, PES ayaklarını yere daha sağlam basıyor. PES2011'de saniyesinde kanat değiştiremezsiniz. İstediğiniz futbolcuya %90 başarıda pas veremezsiniz. Ara paslarınız cuk diye oturmaz. (Artık) çaprazlardan topu 90'a atamazsınız. Bu konu bir grup futbol oyuncusuna eksiymiş gibi gelse de, bir grup oyuncu için de bulunmaz nimet.

Elbette yapılacak teknik analizler ve stratejiler oyuna eskisinden daha fazla etki ediyor. Attack-Balanced-Defance sistemleri otomatik seçiliyor (isterseniz sürükle-bırak da yapabilirsiniz). Dilerseniz maçın hangi dakikalar arasında takımınızın nasıl oynayacağını da ayarlayabiliyorsunuz (örneğin son çeyrekte uzun ortalarla kanatlardan saldırmak gibi). 2010'daki kart sistemi kalkmış ama yeni sistem kesinlikle daha kullanışlı ve işe yarar nitelikte. Takımınız kendi arasında nasıl bir dayanışma gösterecek, iki futbolcu en yakın mevkiye ne derecede destek olacak/olmayacak, ileri ne zaman, ne ölçüde açılacak… Yani takımınız ve futbolcunuz maçı ne derecede "yaşayacak", bunları mutlaka öğrenmek gerekiyor. Belki hiçbir ayar yapmadan da maçları kazanırsınız ama iki iyi oyuncuyu birbirinden ayıran özellik PES2011'de kesinlikle "taktik".

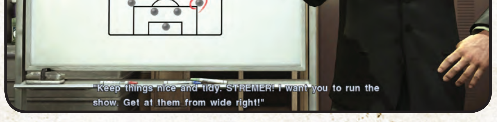
DİKKAT EDİN!

Ceza sahasına sağ veya sol çaprazdan girmişseniz, eski oyunlarda olduğu gibi **R2+Şut** pek işe yaramayacaktır. Hem kaleciler artık en dış köşeyi iyi kapatıyor hem de top sekse bile bir futbolcunuz tamamlama oranı eskisine oranla daha az. Korner veya geri dönmeyi hep düşünün. Ayrıca köşeye topu yavaşça sektirerek atmak da oldukça işe yarıyor! **L1+Üçgen** alışkanlığından kurtulun. Hepimizde var bu. Tamam, şık bir hareket ama onun yerine en dış açıdan futbolcunun önüne yerden ara pası atabilir veya daha garanti bir orta (O ile) kesebilirsiniz. Yeni defans sisteminde rakip futbolcu ne olursa olsun vücudunu araya sokup pozisyonunuzu bozacaktır (üst zorluk seviyelerinde). Free-Kick'lerde Şut çektikten kısa bir süre sonra, bar dolduktan hemen sonra, **üçgen** ile topu nişanlayın. Çok uzaktaysanız kullanmayın, çok yakınsanız da orta (O) ile en uzak köşeye topu bırakın.












MASTER LEAGUE *ONLINE* OLURSA



1- MLO'da maçlar bilgisayara karşı değil, online oyunculara karşı yapılıyor. Her maça, turnuvaya girerken sizden bir miktar ücret isteniyor. Bu yüzden oynayacağınız maçları iyi hesaplamalısınız.



2- Paranız bittikçe oyuncularınızı elden çıkarabilirsiniz. Kazandığınız puanlarla da yeni oyuncular almak durumundasınız yoksa gelişmeniz oldukça yavaş ve aksak ilerler.



3- Futbolcu seçerken dikkatli olmalısınız. Çünkü hangi futbolcu popülerleşirse, fiyatı gerçek zamanlı olarak değişecektir. Dün çok ucuz olan bir futbolcu yarın çok pahalı olabilir ilgiden dolayı. MLO'da asıl başarılı olmak, keşfedilmeyi beklenen yeni yetme futbolcuları bulmak ve satın alabilmektir. İşi ticarete de çevirebilirsiniz.



4- Beş lig sayesinde oynama miktarınıza, yenme oranı, puan gibi istatistiklerinize göre liglere yerleştirileceksiniz. Böylece yeni oyuncularla usta oyuncular asla karşı karşıya gelemeyip puan sömürüsü yapılamıyor.



5- Sohbetin haricinde mini feed'ler sayesinde arkadaşlarınız oyundaki durumdan (isteğinize bağlı olarak) haberdar olabiliyor. Böylelikle PES'te oyun içi iletişimdeki gedikler de kapanmış oluyor.

Geliştirilmiş Edit Modu

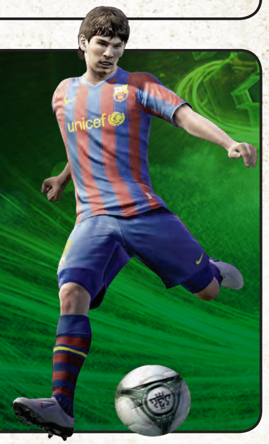
PES2011'in bu seneki bir diğer yeni özelliğiyse, Edit modunun artık neredeyse sınırlarının olmayışı. İstersek hemen bir lig veya turnuva yaratabiliyoruz. Grup maçı mı olsun, eleme olsun mu belirleyebiliyoruz. Dilersek lolipop kıvamında bir topla maçımızı oynayabiliyoruz. Yetmedi mi? Stadyum tamamen bizim eserimiz olabiliyor. Pembelere bürünmüş renkleriyle, kırmızı çatısı olan bir stadyumda maçlar ne güzel oynanır mesela! Sınırsız sayıda kulüp ve futbolcu yaratabiliriz zamanımız varsa. Kulüplerin forma, amblem gibi her türlü ufak detayı bizim elimize bakıyor. Futbolcuların kafalarında bile fanteziye gidebiliriz (bal kabağı?). Ayrıca bu içerikler online olarak tazelenecek. Edit'lemeye doyamayacağız oyunu!

Ne İyi? Ne Kötü?

\+ Oyun içi serbestliği
\+ Yeni eklenen mekanikler
\+ 2010'un oldukça törpülenmiş olması + Yapay zeka
\+ MLO modu + Çalım birleştirme

\- Frame-rate sorunu - Spikerler
\- Yeni oyuncular için zor olması

Şutlar, ortalar,
analog çubuk mu, dijital pad mi...



Pas sistemiyle birlikte PES'in şut yapısında da az biraz değişikler olmuş. Topun fiziğindeki değişimden kaynaklanan bir "karavana" hissi oyuna hakim. Çok ünlü futbolcularla topu çok alakasız yerlere yollarsanız nedeni budur. Analog çubukla yön verilip çeken şutların isabet oranı, dijital pad ile çekilen şutlardan daha az çünkü dijital pad ile dört yönü çok daha çabuk verebiliyorsunuz. Analog ise, özellikle çaprazlardan çekilen şutları açık farkla dışarı yollamanıza neden oluyor. Bire bir pozisyonlarda eliniz DP'ye kaydırırsanız faydanıza olur. Aynı şey ortalarda da geçerli. Köşeye inip 0x2 ile yapılan ortalar artık çok tehlike arz etmiyor (defans mantığı değiştiği için). Ancak 3'e 3 yakaladığınız bir pozisyon (uzun forvetinizle) *belki* işe yarayacaktır. Onun yerine köşeye inip içeri hızlı, garanti paslar yollayın. Kargaşadan faydalananın!

En Kullanışlı
Çalımlar, Hareketler

Drag Back Turn: Durur haldeyken **L2 + R/geri** hemen ardından **sağ yukarı** (veya sağ aşağı) **L.**
Rakip üzerinize doğru yavaşça gelirken, ilk hareketinizle ayağı boşa gider, ikinci hareketinizle sağ veya solundan doğru kaçabilirsiniz.
Backheel Feint: Durur haldeyken **L2 + R** (geri-sol yukarı çapraz- yukarı) hemen arkasından **aşağı** (veya yukarı) **L.** Topu tutan ayağınızla arkanızdan sanki pas veriyormuş gibi yapar, rakibi o tarafa çekersiniz, son hareketinizle pası atmayıp tekrar ileri çekip şut mesafesi kazanırsınız. Zor ama etkili bir harekettir.
Ayrıca eğer koşuyorsanız **L2 + R/sağ aşağı çapraz** yapıp hemen **L sağ yukarı** (veya aşağı) **çapraz** yaparsanız, önce topu ayağınızın içine alırsınız, rakibin ne tarafa doğru görünce de o istikametin tersine son hareketi yaparsanız, topu önünüze katar rakibin boş tarafa koşup zaman kaybetmesini sağlarsınız.
Step Over Fake: Dururken **R /Yukarı- yukarı çapraz-ileri** yapın ve **hemen Yukarı** (veya aşağı) **çapraz L** yapın. İlk hareketiniz ayağınızı topun üzerinden boşa geçirecek, son hareket de diğer ayağınızla topu ters köşeye atıp oraya doğru koşmaya başlatacak.
Running Rainbow Flick: L2 + R3(2) basın. Bunu koşarken veya dururken yapabilirsiniz. Top havadan süzülürken de zamanlamayı tuttursanız okkalı bir şut çekebilirsiniz.
Link Feint: L1 + R (aşağı veya yukarı veya sola veya sağa) şeklinde tüm feint'leri tek tuşa atayabilirsiniz. Tek yapmanız gereken hangisini nerede ne zaman yapmanız gerektiğini bulmak.
Inside Bounce: Dururken (veya koşarken) **L2 +R/Geri** yapın, hemen ardından **ileri** (veya yukarı-aşağı çaprazlara) **L.** Denemelisiniz!
Cross Over Turn: Koşarken **L2 + R/Yukarı** yapın, hemen arkasından **yukarı L.** Koşmayı seven oyuncuların çok işine yarayacak topu arkadan yana hareketi.



Artık **Makyaj Zamanı** Ama!

Oynanış çok iyi olabilir, animasyonlar çok akıcı olabilir, modlar çok eğlendirebilir ama artık Japonlar şunun farkına varmalılar ki, oyunun **ufak makyajları** da oldukça önemlidir. PES'te bu hep es geçilirdi, hala da es geçiliyor. 2010 yılında böyle seyirci, gazeteciler (10 yıldır orada sabit o muhabirler, yazıktır günahtır), dolma gibi mikrofonlar, sabit kameramanlar vs. görmek gerçekten çok üzücü. Gerçek hayatta yeşil sahanın dışında ne varsa, PES2011'de onlar yok! Seabass ve ekibi gece gündüz daha iyi bir futbol atmosferi için kafa patlatsa da, bu makyajlar olmazsa asla %100 başarılı olamayacaklar.
Bunun haricinde durmadan ara sahnelerin girmesi, bunların zor geçilmesi, yetmeyip bu görüntülerin sulu boya gibi kayması göz keyfimizi kaçırmaktan başka işe yaramıyor. Bırakın, ben Replay izlemek istediğimiz zaman izleyeyim!
Eyvallah, spikerler var, isimleri, skoru, maçın dakikasını filan söylüyorlar ama bu 2005'ten beri aynı yahu! Maçı gerçek zamanlı yorumlayan, geyik yapabilen, anekdot veren, gerçekten orada bir spiker olduğunu hissettiren yorumcular lazım bu oyuna. Yorumcu değiştirmek değil, yorumcu mantığını değiştirmesi gerekiyor PES'in.
Gelelim lisanslara. Artık ne desek bilemiyoruz. COPA Libertadores ve UEFA Super League, birkaç kulüp takımı lisanslarını almak bize çok bir şey ifade etmiyor. Konami bu konuda artık %100 lisans mantığıyla ilerlemeli.
2011'deki teknik ara-yüzler kullanışlı, hoş renklere sahip, ama bu konuda bir istikrar sergilemeli PES'e. Her sene baştan aşağı değişiyor ara-yüz ve her seferinde de bu alışma evresi can sıkıyor. İstikrar iyidir bu tip konularda. Ufak güncellemelerle yapı geliştirilmeli, göz aşinalığı yaratılmalı. *MyPES* özelliği mesela (renk, müzik gibi şeylerin kullanıcıya bırakılması) bir sonraki oyunlara otomatik olarak aktarılması lazım. Gerekirse bu datalar online olarak store edilmeli. Kızdırmayın bizi ya n'olur!

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

8.5

> **Tür:** Futbol > **Yapım:** Konami > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat
> **Fiyat:** 179 TL > **Web Sitesi:** http://www.pes2011.com/

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

PC PS2 PS3 Wii 360

Önceki PES'leri oynamışsanız eliniz mahkum oynamalısınız bunu da! Yeni nesile çıkan en iyi PES. İşin güzeli, biraz sonraki oyun için temel sayılabilir.



SEN ARCADE'SİN, ARCADE KAL! - BURAK AKMENEK

Oyun dergiciliğinde 12 yılımı devirmeme karşın hayatımda ilk defa bir PS3 oyunu inceliyorum. Herhalde Serpil bu oyunu Kaan'dan alıp benim elime tutuşturmasaydı daha yıllarca da bu siftah gerçekleşmeyecekti. Açıkçası oyun bir Tom Clancy yapımı ve simulasyon olmasaydı ben de kabul etmezdim (ve de Serpil kafamı kırardı). Ama eski bir Afterburner hayranı olarak (yıl 1987) bu tip arcade uçak oyunlarına bayıldığımı itiraf etmeliyim. O yüzden hiç sesimi çıkartmadım (ve de kafam sağlam kaldı).

GAZI KÖKLEMEDEN ÖNCE

Konu bir oyunun ikincisi olunca ister istemez önce ilk oyunu oynamak gerek. Bu yüzden ikinci oyunu oynadıktan sonra farkı görmek için birinci oyunu PC'mde oynadım. Öncelikle şunu söylemek gerek: Bu oyunu oynamadan önce Allah aşkına bir joystick edinin! Dualshock'la bu iş olmuyor kardeşim. Uçağı sola çekiyorsun çaprazlara gidiyor ve bir yandan da kendi ekseni etrafından dönmeye başlıyor. Hedefi tutturmak tam bir işkence. Hele bir de benim gibi kendinize güvenip normal seviyede oynuyorsanız yeri öpmemek için kesinlikle bir joystick kullanmalısınız. Araba yarışı direksiyonla, uçak simülasyonu joystickle oynanır. Bu böyle biline.

Sakın ola bu oyunun öyle ciddi bir gerçek uçuş tecrübesi falan yaşatacağını da düşünmeyin. Oyun sanki bir uçak oyunu değil de fantastik bir uzay gemisi yarışı gibi oynanıyor. Ancak arada bir uçak stall oluyor da aslında havada olduğumuz fark ediyoruz. Halbuki uçağın altına asfalt döşesen araba, tepeye yıldızlar koyup etrafı da karanlık yapsan bir uzay gemisi kullandığını düşünebilirsin. Oyun uçuş mekaniklerinden o derece uzak. Ama bu oyunu eğlenceli yapan da tam olarak bu hız zaten. Tüm oyun boyunca yüzlerce G çekip saçma sapan manevralar yapsan da kaportaya bir füze ya da mermi değmediği sürece uçağı düşürmen imkânsız. Tabi yere doğru kafadan çakılmanızı, bomba atacağım derken yere sürtmenizi veya iniş yapmaya çalışırken hızınızı ayarlayamamanızı saymıyorum.

BİR ARCADE OYUNUNU NEDEN BÖYLE YAPARSIN?

İlk oyun tam bir arcade modeliyken bu defa işin içerisine daha farklı öğeler katılmış. Mesela artık uçağımızı havalimanından kaldırıp indirebiliyoruz. Siz "indirebiliyoruz" kelimesini kolay yazdığımıza bakmayın. Aslında bir uçağı indirmek, kaldırmaktan kat be kat daha zordur. Uçak kazalarının çoğunun inişler sırasında olduğunu söylersem, bir daha uçağa bindiğinizde aklınıza gelecek çok rahatsız edici bir bilgi vermiş olurum size. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi burada da iniş zor. Haydi havalimanlarını geçtim ama bazen uçak gemilerine de inmeniz gerekiyor ki bunun için ustalaşmak şart. Yani bol bol yere çakılacaksınız. Oyunda iniş için size yardımcı olan bir seçenek var. Onu açtığınızda tek yapmanız gereken size verilen hava koridorunun içerisinde kalmak ve hızınızı ayarlamak o kadar. Birde inmeden önce tekerlekleri açmanız gerekiyor tabiî ki. Ama ben genelde ona uymadığım için kullanmadım. Tam görev bitmiş ve uçağı yalnızca piste indirmeniz gerekirken aynı işi onlarca defa tekrarlamak çok sıkıcı olabiliyor. Ama Allah'tan oyunun check point sistemi var. Yani bir işi yaptıktan ve böylece bir sonraki basamağa geçtikten sonra oyun save alıyor ve öldüğünüzde sizi buradan tekrar oyuna sokuyor. Bazen abuk subuk yerlerde save aldığından


1


2

1 - Bu durumu 5 dakika içerisinde belki de onlarca kez yaşamaya hazır olun.

2 - İşte tankların korkulu rüyası!



işinizi daha zora soktuğu da oluyor ama genelde iyi çalışıyor.

UÇAKLARIM NEREDE?

İlk oyunda oynadıkça açılıp hangarınızda sizin onları uçurmanızı bekleyen bir sürü uçak ve farklı silah seçenekleri vardı. Bu oyunda maalesef bu güzel seçeneği kaldırmışlar. Artık görev gereği hem uçak hem de silah olarak ne verildiyse onunla idare ediyorsunuz. Arada Call of Duty: Modern Warfare oyuncularının çok sevdiği AC130'dan atış yaparak yerdeki ekibi koruduğunuz veya UAV kullanarak bir operasyona yardım ettiğiniz görevler oyunu gerçekten de çok renklendiriyor. Oyun içerisindeki telsiz konuşmaları ve görevlerin videolar halinde sunulması da oldukça hoş olmuş. Böylelikle ilk oyundaki ilkel anlatımdan kurtulup oyunun atmosferine daha da girebiliyorsunuz.



HİKÂYEYE NE GEREK VAR?

Oyunun ana noktası uçuş ve bol aksiyon olduğundan konusundan hiç bahsetmedim ama açıkçası çok heyecan pompalayan bir konusu da yok. Klasik bir Tom Clancy romanındaki veya oyunundaki tüm klişeler bu oyunda mevcut. Kötü adamlar gene Orta Doğulular veya Rus aşırı milliyetçileri. Biz ise oldukça geniş yetkilere sahip ve uluslar arası operasyonlar yapabilen bir paralı asker şirketinin, Amerikan Hava Kuvvetleri'nden ayrılmış bir üyesiyiz o kadar. Zaten oyun boyunca görevden göreve koştuğumuzdan hikayeyi atlasanız bile fark etmiyor. Ama yukarıda belirttiğim gibi kendimizi bir arcade makinesinin önündeymiş gibi hissetmememiz için ara videoları seyretmek en azından bir pilot olduğumuzu görmek adına güzel bir his yaratıyor.
Oyundaki aksiyon sizi hiçbir zaman sıkmıyor. Her zaman havaya uçuracak yer ve deniz hedefleri veya yeri öptürecek hava hedefleri var. Üstelik bunların hepsi birden karşınıza çıktığında oyun panayır yerine dönüyor. Size kilitlenen SAM'ler, durmadan mermi yağdıran hava savunma silahları, kuyruğunuza yapışmaya çalışan rakip uçaklar ve size yardım eden kanat arkadaşlarınız aynı yün yumağının içerisine daldığında oyundan çok keyif almaya başlıyorsunuz. Öyle ki silah değiştirip hangisini yok edeceğinize karar vermek için bazen 2-3 saniyeden fazla vaktiniz bile olmuyor. Bu yüzden bir genel strateji geliştirinceye kadar bir görevi defalarca oynamanız gerekebiliyor. Dog Fight'lar bir yana özellikle korumanız gereken bir hedef varsa işler iyice karışıyor.

FÜZE GELİRKEN SON ANDA KIVIRTMAYI UNUTMAYIN

Oyun yalnızca hikaye modundan ibaret değil. 20 görevden oluşan senaryoyu bitirdikten sonra arcade modunda puan toplamak için görevleri tekrar oynayabilirsiniz. Eğer bu da yetmezse Survival modda mümkün oldukça fazla hayatta kalmaya çalışabilir ya da Free Flight ile haritada dilediğiniz kadar dolaşabilirsiniz. Hiç biri yetmezse çok oyunculu seçeneği ile gerçek oyuncularla da kapışabilirsiniz.
Oyunda yapay zekâ ne sizden iyi nede sizden kötü performans gösteriyor. Bu da iyi bir rekabet hissi yaratıyor. Yani tam ayarında düşünülmüş. Ses efektleri harika, patlamalar, uçuşan füzeler, mermiler tam bir savaş atmosferi oluşturuyor. Müzikler bomba gibi. Uçak grafikleri ve ayrıntılar, modellemeler ise oyunun bir başka güzel kısmı. Yere doğru yaklaştığınızda grafiklerde biraz özensizlik göze çarpıyor. Ama bu genelde uçak simülasyonlarında en az önem verilen özelliklerden biridir. Tıpkı futbol oyunlarındaki seyirciler gibi burada da o kadar hız ve karmaşa içerisinde zaten oturup yer grafiklerini inceleyecek zamanınız olmuyor.

HAWX 2 önceki oyuna göre daha çok özellik içeriyor ve bunların oyuna zenginlik kattığı kesin. Fakat bir yandan da bir simülasyona yaklaşan bazı özellikleri aslında bu oyunda oldukça sırıtıyor. Ben oyunu oynarken oldukça eğlendim ama aksiyonun azaldığı kısımlarda da bir o kadar daraldığımı itiraf etmeliyim. Yazının en başında söyledim ama burada da tekrar edeyim. Bence bir joystick sahibi olmadan bu oyuna dokunmayın ama ondan sonra çok eğleneceğinizi de garanti ederim.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Müthiş dogfight'lar
+ Farklılaştırılmış silahlar
+ Diğer Tom Clancy oyunlarına göndermeler

- Uçak indirmek
- Uçak seçememek
- Uzun alışma süresi



BUNLARI İSTEYECEKSİNİZ

Oyunun Türkiye dağıtıcısı olan Tiglon'un sayesinde elimizde oyunun iki adet T-shirt'ü ve 5 adet özel kodu var ve bunları size vermek istiyoruz. Kodlar size farklı uçak kamuflajları, bir adet çok oyunculu oyun haritası ve F15 veya F18 için silah kiti veriyor. Bunları elde etmek için aşağıdaki soruları cevaplayıp bana e-mail atmanız gerek. (akmenek@oyungezer.com.tr)
İlk e-mail atan iki kişiye tişört'leri, sonraki 5'liye ise kodları göndereceğim.
Sakın tam adınızı, soyadınızı ve adresinizi maile eklemeyi unutmayın. Haydi pamuk eller klavyeye!

1- Oyunun başında kurtardığımız subayın tam adı nedir?
2- Stealth fighter kullandığımız görevde füzeyi ateşleyebilmek için en az kaç mil yükseklikte olmalıyız?
3- UAV kullandığımız görevin sonunda özel birlik askerimiz hedefine ne yapıyor?
4- C-130A görevinde yardım ettiğimiz özel birlik askerleri hangi birime ait?

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Önceki oyundan kesinlikle daha iyi ama oyuna gelen yeniliklerin bazıları can sıkıcı. Gene de sizi maceradan maceraya sürükleyeceği ve çok eğlendireceği kesin.

6.3

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Simülasyon/Arcade > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 7+
> **Web Sitesi:** http:// hawxgame.uk.ubi.com



Halo: Reach

BAZEN SON, EN GÜZEL BAŞLANGIÇTIR – FURKAN FARUK AKINCI

Ofis içinde en çok dönen geyiklerden biridir, *"biz niye Halo'yu sevemiyoruz?"* Bence bunun en büyük sebebi o yüksek notların, korkunç reklâm kampanyalarının, daha açıkçası gereksiz pohpohlamanın büyük bir tatminsizliğe sebep olmasıdır. Hep şunu düşünmüşümdür, "peki ya Halo sadece PC için geliştirilmiş bir oyun olsaydı, zaman içinde bu kadar değerlenir miydi?" Bence hayır; PC'nin FPS efsaneleri içinde kaybolur giderdi. Çünkü karşımızda hatasız da olsa, mükemmel de olsa, eksiksiz de olsa, daha önce yapılmamışı yapan bir oyun yok. O yüzden bir *Half-Life* ya da *Call of Duty* mertebesine koyamayacağım ben Halo'yu. Benim açımdan serinin en büyük problemi deneyimli FPS oyuncularını şok edememesi, bir şekilde oyunculara anı hediye edememesidir. Ama emin olun Reach'i tamamen bu yargılarımdan arınarak değerlendirdim çünkü tek başına bakıldığında karşımızda yılın son FPS olayı duruyor. Belki bulunduğumuz topraklardan bunu çok hissedemiyoruz ama Reach'in çıkışı yeni kıtada resmen 4 Temmuz etkisi yaratmış.

İMDAT ÇAĞRISI

Kaliteli bir FPS oyunundan bütün beklentilerinizi fazla fazla karşılıyor Reach. Destansı bir hikâye ve onu destekleyen müzikler, etkileyici savaş manzaraları, harika grafikler, içinde kaybolacağınız multiplayer seçenekleri… Aslında oyunun bu kadar gazlanmasına şaşırmamak lazım ama Reach'in sizi heyecanlandırabilmesi için ilkin önyargılarınızı bırakıp oynamaya başlamanız gerek. Halo'nun türlü reklâm kampanyalarına bizim kadar maruz kalmayanlar için oyunun dışarıdan çok bir etkisi olmadığını hissediyorum. Yani çeşitli yerlerde oyunu görüp de "bu ne ya?" demeniz olası. Buna karşılık Reach başladığınız anda sizi atmosferin içine gömecek kadar etkili bir sunuma sahip.



Bir yerden sonra kimle niçin kapıştığınızı karıştırır hale geleceksiniz. Lynch'in atletli bir psikopat olması her şeyi açıklamaya yetmiyor, hayır.

Reach, tüm Halo oyunlarının öncesine gidiyor ve insanlığın kalan son kolonilerinden biri olan Reach'teki yaşam savaşını konu alıyor. İnsanlık uzunca bir zamandır Covenant ırkıyla savaş halinde ve neredeyse tüm koloniler düşmüş durumda. Reach ise yaklaşık 700 milyonluk koca bir koloni. İşler zaten hiç parlak değilken bir de röle istasyonlarından birinin düşmesi ve ardından Covenant'ın gezegene saldırmaya hazırlandığının anlaşılması tüm birliklerde bir panik havasının doğmasına sebep oluyor. Spartan programının ve her Spartan piyadesi tarafından giyilen zırhın yaratıcısı olan Catherine Halsey, düşen röle istasyonunda Covenant'ın çok önemli bilgilere ulaşmaya çalıştığını söylüyor Noble Team'e. Biz Albay Holland komutasındaki Noble 6'i canlandırıyoruz ve takımla birlikte olan biteni araştırmak için görevlendiriliyoruz.

Serinin tüm oyunlarını oynamış biri olarak diyebilirim ki her ne kadar klişelere boğulmuş olsa da Reach'in hikâyesi bence serinin en iyisi. Karakterler çok daha belirgin, hikâye ve sunum görevlerle çok daha iç içe. Ve o muhteşem harita tasarımları hikâyeyi destekleyecek epik manzaralar sunmakta çok başarılı. Görev yapıları kendi içinde çok çeşitlilik sunmuyor ama açık cephe savaşları ya da keşif görevleri sırasında kendini belli eden elden geçirilmiş çatışma dinamikleri, son derece tatminkâr sonuçlar çıkarmış ortaya. Ama görevlerin asıl güzelliği arkadaşlarınızla birlikte oynadığınız zaman belli ediyor kendini. Dost yapay zekâsı maalesef çok başarılı değil ama yanınıza üç kişi daha alıp senaryoya daldığınız zaman yaptığınız taktiklerin işe yaradığını görüyor ve başınıza gelen sürprizler karşısında dağılmamak için bir ekip olmak zorunda olduğunuzu keskin bir şekilde hissediyorsunuz. Zaten oyun boyunca birilerinden canlı tepkiler almak gibisi de yok. Hani "anı hediye etmek" demiştim ya yazının başında, işte o anıları oyun size veremese de, arkadaşlarınızla girdiğiniz maceralarda hatırlanmaya değer saatler geçiriyorsunuz.

ZIRH DEYİP GEÇMEMEK LAZIM

Oyunun en büyük ve anlamlı yeniliklerinden biri zırh eklentileri olmuş. Halo 3'teki zırh güçlendirmelerini hatırlarsınız, tümü de kullan-at şeklindeydi. Bu kez zırhınızı geliştirdiğiniz zaman oyunun sonuna kadar kullanabiliyorsunuz. Bu durum oynanışı epeyce değiştirmiş, görevlerin kendini tekrar etmesinin önüne geçmiş ve taktik esnekliği artırmış. Örneğin düşmanların hedefini şaşırtmak için bir hologram yaratabiliyorsunuz. Bu özellikle kalabalık düşman gruplarının hedefinden kaçmak ve onları gafil avlamak için son derece etkili bir taktik. Ortamdan sıvışmak ya da savaş alanına farklı açılardan bakmak istediğiniz zaman kullanabileceğiniz bir jetpack'iniz de bulunuyor. Özellikle keşif görevlerinde çok işime yarayan optik kamuflaj da zırhınıza ekleyebileceğiniz özellikler arasında. Hızlı hareket etme imkânı sağlayan geliştirmenin dışında, sizi neredeyse hareketsiz kılan ama bir süreliğine hasar almanızı engelleyen zırh kilitleme özelliği de bulunuyor. Tamam, biraz fazla *Crysis* gibi geliyor kulağa ama tüm bu özellikler oyunun çehresini değiştirmiş resmen. Zaten sağlam olan çatışma mekaniklerinin yanında oyunu iyice zenginleştirmiş tüm bu özellikler. Ancak artık çift el silah kullanmak yok, bunu da bir kenara not edelim. Şahsen eksikliğini fazla hissetmedim.

Reach'in en büyük olaylarından biri de yörünge savaşları. Ama şişirildiği kadar büyük bir olay değil bu. Yörüngeye ilk çıktığınız zaman çok hoşunuza gidiyor ama savaş alanında Banshee kullanmaktan çok da bir farkını göremedim maalesef. Yörüngede savaşmanın en güzel tarafı bence sunduğu manzaralar ama buna da çabuk alışıyor insan.

BAŞLARSANIZ BIRAKAMAZSINIZ...

Serinin alâmetifarikası multiplayer'dır, biliyorsunuz. Zaten kusursuz olan multiplayer, oyuna yeni eklenen özelliklerle birlikte çok daha iyi bir hale gelmiş. Özellikle bu zırh güçlendirmelerini online karakterinizi yaratırken seçebiliyor olmak başlı başına harika bir durum. Karakteri kişiselleştirebilme özelliği Reach'le bir adım daha ilerliyor. Silah setlerinden zırhlara, cinsiyete, renklere kadar her türlü detayı kafanıza göre seçebiliyorsunuz. Bunlarla uğraşmak istemezseniz "loadout" sistemi sayesinde önceden belirlenmiş setlerle de oynayabilirsiniz. Oyunun ana menüsünün sağ tarafında o sırada Reach oynayan arkadaşlarınızı görebiliyorsunuz. Elden geçirilmiş davet seçenekleri sayesinde kimin o ana kadar oyunda ne yaptığını detaylı olarak görüyor ve buna göre davet yolluyorsunuz. Multiplayer ortamlarda belli görevleri başardıkça madalyalar kazanıyor ve gamertag'inizin yanına bu madalyaları ekleyebiliyorsunuz. Böylece tüm arkadaşlarınız oyun içinde başardıklarınızı görebiliyor.
Oylama sistemi de çok daha anlamlı bir hale gelmiş, artık bir lobide buluşan oyuncular, açılacak oyunun tüm özelliklerini oylayabiliyorlar.

Oyunun yeni multiplayer özelliklerini gördüğüm zaman yaşadığım şaşkınlığı anlatamam. Zaten zilyon tane olan oyun tipi seçeneklerinin yanına dahasını da eklemişler. Headhunter, Stockpile, Generator Defence, Invasion yeni multiplayer modları arasında. Şansınız varsa özellikle Headhunter ve Invasion'ı mutlaka oynayın, gerçekten bu kadar tansiyon yükselten multi deneyimi az bulunur. *Halo 3: ODST*'deki Firefight modunu hatırlar mısınız bilmem. Orada düşmanlar dalga dalga üzerinize gelir, siz de giderek sayıları artan bu düşman gruplarına karşı gücünüzün yettiği yere kadar savaşırsınız. Firefight'ı, bir capture the flag çeşidi olan Generator Defence ile birleştirmişler ve tadından yenmez bir şey olmuş. Bir yandan çekirge gibi çoğalan düşmanlara karşı savaşırken, diğer yandan belli bölgeleri savunmak durumundasınız. Elbette ki oynadıkça yeni zırh setleri ve araçlar da birer birer düşmeye başlıyor. Uzun lafın kısası Reach tam anlamıyla bir multiplayer şöleni. Sararsa, *Modern Warfare 2*'yi, *Bad Company 2*'yi falan bir kenara attıracak kadar büyük bir şölen hem de.

Bir de Forge bölümü var tabii. Bungie, Halo 3'ten sonra Forge'u öyle bir derinleştirmiş ki akıl alır gibi değil. Oyunun tüm haritalarını elden geçirebildiğiniz gibi, birkaç kişi birden ya da tek başınıza sıfırdan haritalar da yaratabiliyorsunuz. Ama aklınıza öyle içinde kaybolacağınız sıkıcı menüler gelmesin. Tüm arayüz anlaşılır ve tertemiz alt menülerden oluşuyor. Aslına bakarsanız Forge kendi başına bir inceleme yazısı hak ediyor ama ben sadece yapacaklarınızın sabrınız ve hayal gücünüzle sınırlı olduğunu söyleyip geçeceğim.

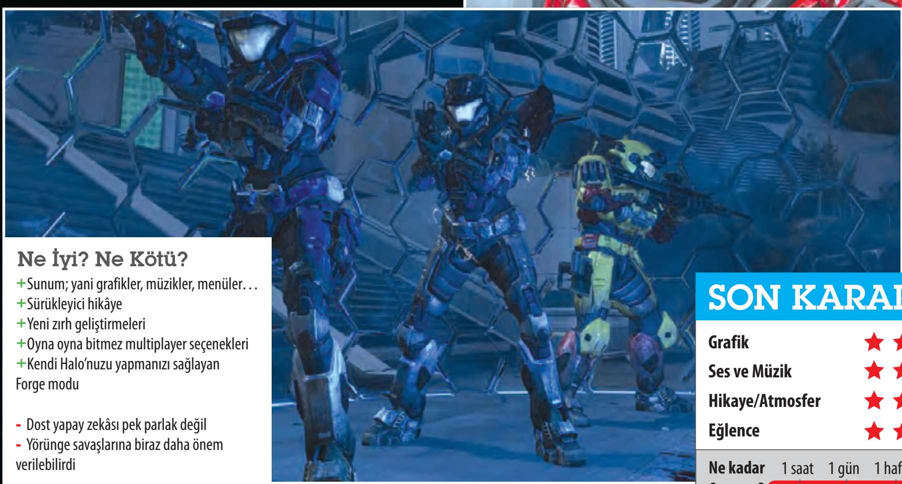




ŞANSLI AZINLIK SİZİ

Eğer hâlihazırda seriye aşinaysanız Reach'i de kaçınılmaz şekilde oynayacaksınız ama Halo'ya neresinden başlayacağını bilemeyenler için Reach muhteşem bir fırsat. Bu oyun tam bir klasik, buna şüphe yok ancak oyunun ağırlığı her zamanki gibi multiplayer'da. Bu kısımda neredeyse bir sene yetecek kadar içerik var ve hiçbiri de "aman şunu da ekleyelim, zengin görünsün" mantığıyla yapılmamış. Anlamlı bir bütün oluşturan bu parçaların tümü de büyük bir özenle yaratılmış. Halo: Reach, Bungie'nin önceden vaat ettiği hemen her şeyin bedene gelmiş hali ve Xbox 360 sahiplerinin gurur duymasına sebep olacak kadar iyi bir oyun.





OFİS İÇİNDE EN ÇOK DÖNEN GEYİKLERDEN BİRİDİR: "ÇOK UĞRAŞMAMIZA RAĞMEN BİZ NİYE HALO'YU SEVEMİYORUZ?"

Ne İyi? Ne Kötü?

+Sunum; yani grafikler, müzikler, menüler...
+Sürükleyici hikâye
+Yeni zırh geliştirmeleri
+Oyna oyna bitmez multiplayer seçenekleri
+Kendi Halo'nuzu yapmanızı sağlayan Forge modu

- Dost yapay zekâsı pek parlak değil
- Yörünge savaşlarına biraz daha önem verilebilirdi

> Tür: FPS **> Yapım:** Bungie **> Türkiye dağıtıcısı:** - **> Yaş Sınırı:** +16 **> Web Sitesi:** halo.xbox.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bungie'nin seriye epik vedası, şimdiye kadarki belki de en iyi Halo oyununun ortaya çıkmasına sebep vermiş. Her Xbox 360 sahibinde bulunması şart.

9.3

PC PS2 PS3 Wii 360



CASTLE CRASHERS®



Düşmanların oynanabilir karakterlere dönüşmesi güzel ama bazen kimin kim olduğu karışıyor.

ÜZGÜNÜM MARIO, BU KALEDE PRENSESTEN DAHA MÜHİM ŞEYLER VAR –ALİ SEZGİN

İtiraf ediyorum, bir süredir dergide incelemek istediğim oyunları yoğun baskılarım sonucu ele geçiriyorum fakat genelde evdeki hesaplarım çarşıda tutmuyor ve büyük beklentiler içinde olduğum oyunların çoğu tabiri caizse patlıyor. Castle Crashers'ta ise durum çok farklı. Yıllarca oynayamamış olmama rağmen uğruna iki konsol eskittiğim bir oyundan bahsediyoruz. İlkine talihsizlik deyip geçebilirdim aslında. Yıllardır bana hizmet eden Xbox'ım oyunun çıkışına bir hafta kala dayanamayıp topu attı. Ama bendeki nasıl bir hırssa, biriktirdiğim ne kadar para varsa çekip ikinci Xbox'ımı edindim. Fakat bir yerlerde birilerinin ahını almış olmalıyım, o Xbox'ın da internet bağlantısı saçmaladı. Ben de umutsuzluğa kapılıp bu oyunu oynamaya ömrümün yetmeyeceğini düşünmeye başladım. Ta ki PS3 sürümü çıkıncaya kadar...

Castle Crashers'ın ne kadar iyi bir oyun olduğunu anlamak için ille de oynamanız gerekmiyor. Oyunun görsel tarzından sorumlu tasarımcının ismi bile yeterince anlatıyor oyunun kalitesini. Newgrounds sitesindeki *My Dad and Me* ve *Alien Hominid* gibi oyunlardan hatırlayacağınız Dan Paladin'den bahsediyorum. Ama elbette dahası da var...

Castle Crashers özünde standart bir ilerlemeli dövüş oyunu. Başta dört tane olmak üzere toplamda seçilebilen 12 karakter var. Ateş, yıldırım, zehir ve buz olmak üzere dört gücü simgeleyen dört şövalyenizin nasıl gelişeceği tamamen size bağlı. Bu tarz oyunlarda alışılageldiği üzere yaratık keserek seviye atlıyor ve bu şekilde karakter puanları kazanıyorsunuz. Zaten sağlık/savunma puanlarını saymazsak güç, büyü ve hız/okçuluk olmak üzere gelişebileceğiniz sadece üç alan var. Kulağa hiç de karışık gelmiyor değil mi?

POWER RANGERS'TAN ŞÖVALYE Mİ OLURMUŞ!

Bu arada oyunun nasıl başladığını anlatmayı unuttum. Oyunun ismindeki "Castle"dan da tahmin edebileceğiniz gibi ortada karanlık güçler ve kaçırılan prensesler var. Kral, büyülü güçlere sahip bir taşını ve prenseslerini çaldırınca biz de onun ordusuna bağlı olarak harekete geçiyor ve savaşa girişiyoruz. Bu noktada taş, büyücü ve tayfına kalırken prenseslerin her biri farklı bir krallığa dağılmış durumda.

Castle Crashers sıradan bir ilerlemeli dövüş oyunu değil ve bunun birden fazla nedeni var. İlki ve en önemlisi oyunun görsel tarzından kaynaklanıyor. İşini iyi yapmakla beraber, kendini o kadar da ciddiye almayan Castle Crashers'da kimisi bariz kimiyse sadece dikkatli gözlere özel olarak hazırlanmış sayısız espri saklı. Aslında çok örnek vererek oyunun tadını bozmak istemiyorum ama bir tanesini anlatmazsam olmaz. Bir noktada adamlarınızla ilerlerken orman sarsılmaya başlıyor ve içinden devasa bir yaratık çıkıyor. Ondan kaçmak için kullandığımız araçsa korkudan altlarına yaparak uçan-kaçan yavru geyikler. Oyunun tamamı böyle absürd ve komik görünen çok sayıda detayla dolu, nadiren durup "eyh ama bu kadarına gerek yoktu" diyorsunuz, onun dışında anlamsızlığın eğlen-

cesine kaptırıp gidiyorsunuz. Flash oyunlarıyla vakit geçirmeyi çok da seven bir oyuncu değilim ama özellikle bu tarz oyunlarla ömrünü yiyen arkadaşlarımın fazlasıyla hoşuna gitti Castle Crashers. Bense hiçbir gücün beni bu dünyaya sokamayacağını zannederken CC sayesinde çok aşina olmadığım Flash oyun kültürüne hızlandırılmış bir giriş yapmış oldum.

Oyunu tekrar tekrar oynamanıza neden olacak çok sayıda açılabilir eşya var. Bunlar arasında yolculuğunuz boyunca size eşlik etmekle kalmayıp pasif bonuslar da veren hayvanlar ve karakter puanlarınızı etkileyen silahlar da mevcut. Silahlar şekli ve boyutu ne olursa olsun kullanım açısından değişiklik sunmuyor, yine de saldırılarınıza kritik hasar bonusu eklemek veya düşmanınızı yakmanızı sağlamak gibi yan özelliklere sahip olabiliyor. Castle Crashers'da gizli eşyalar, silahların düşme ihtimali derken bölümleri tekrar tekrar oynamak isteyeceksiniz. İnanın ki her bölümü şimdiye kadar 10-15 kez oynamışımdır ve fakat hâlâ sıkılmadım (acaba sorun bende mi?).

Hatırlıyor musunuz, o kadar çok sevdiğim halde *Scott Pilgrim*'e bir konuda demediğimi bırakmamıştım. İnternet üzerinden çoklu oyuncu desteğinin olmayışı! Castle Crashers'da bu var ve hatta o kadar sağlam ki hiçbir şekilde oyunu tek başınıza oynamak istemeyeceksiniz. Normal bölümler dışında tıpkı *Mario World*'deki gibi dünya haritasından gidip girebileceğiniz eşya dükkânları ve arenalar da oyunun evrenine eklenmiş. Örneğin kilise temalı bölümü bitirdikten sonra normalde alamayacağınız eşyaların satıldığı dükkâna ve özel karakterlerin açıldığı arenaya gidebiliyorsunuz. İşte o arenaya birden fazla oyuncuyla girerseniz, normalde üzerinize gelen sürüsüne bereket yaratıkların aksine birbirinizle kapışıyorsunuz. Özellikle farklı türdeki kahramanları kapıştırmak büyük bir zevk. Örneğin yıldırım kısa sürede rakibi kilitleyen sürüsüne bereket hasar büyüsüne sahipken, buz daha az vuran ama enerjisini çok harcamayan büyüler yapıyor. Yıldırım olarak oynuyorsanız birkaç büyü salıyor ve enerjiniz dolana kadar kaçmak zorunda kalıyorsunuz. İki karakterin o daracık alanda, kedi fare misali birbirini kovalaması eminim ki en sert yapılı oyuncuyu bile fazlasıyla güldürecektir.

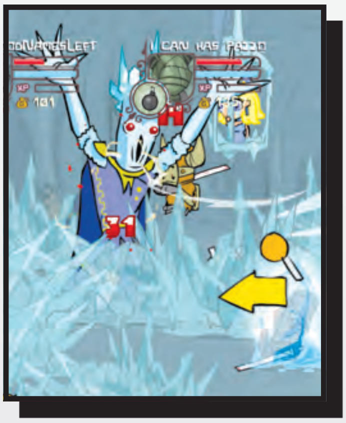
HER GÖRDÜĞÜM NİNJALAR BAZEN YÜREĞİMİ PARÇALAR

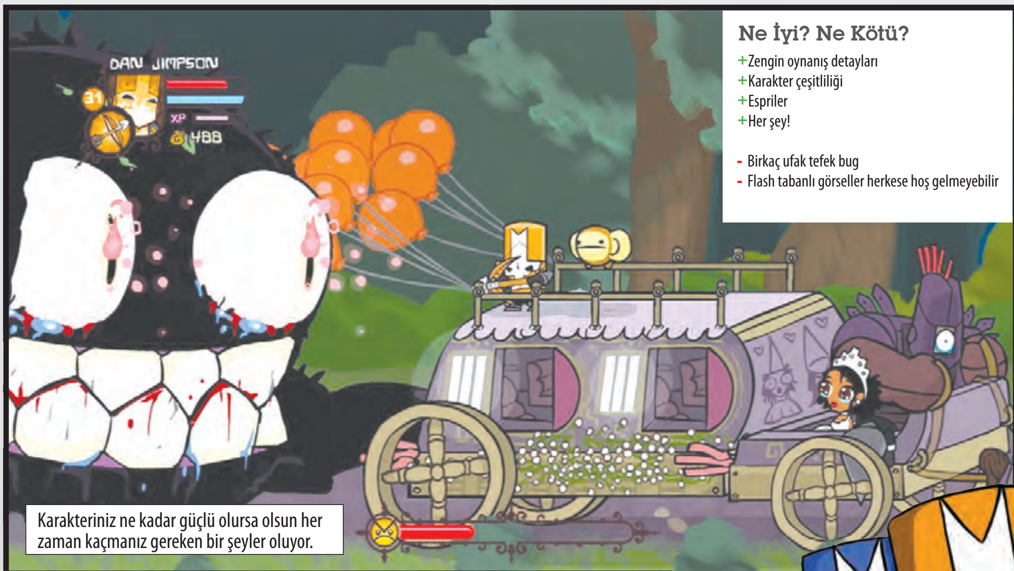
Bu arada söylemeyi unuttum, illa doğrudan senaryoyu oynamak zorunda değilsiniz. İsterseniz dört kişi toplayıp ikiye iki voleybol modunu deneyebilir, isterseniz de kazanma/kaybetme oranlarınızın kayıtlara geçtiği arena modunda şansınızı deneyebilirsiniz. İşin doğrusu voleybol modu o kadar hoşuma gitmedi, çoğu zaman topun nereye doğru geldiğini veya vurduğumda nereye düşeceğini kestirmek bile çok zor. Arenaysa söylediğim gibi oldukça zevkli. Oyunu bitirdikten sonra açılacak olan "Manyak" zorluk modunu denemek gibi büyük bir planınız yoksa vaktinizin çoğunu arenada geçireceksiniz. Oyunun Xbox 360 sürümü için farklı karakterler ve evcil hayvanlar içeren toplamda üç ek paket bulunuyor ama Behemoth Studios PS3 sahiplerine bir kıyak yapıp bu ekstraları, tüm karakter ve gizlerini bir şekilde oyunun PS3 sürümüne dahil etmeyi başarmış. Bu sayede artık Castle Crashers'da normalde olduğundan çok daha fazla açılabilir giz var. Oyunda modellenen hemen hemen her karakterin ileride oynanabilir karakterler arasına katılması kesinlikle hoş bir detay. Her birinin kendine ait yetenek ve büyüleri var. Bazılarını çok seveceksiniz ama siz siz olun sakın tek bir karakter üzerinde çok vakit kaybetmeyin. İlk bakışta belli etmeseler bile karakterlerin hepsi oyunun tarzını fazlasıyla değiştirecek kadar etkili, ıskalarsanız üzülürüm.

Castle Crashers'ı o kadar çok sevdim ki inanın bana aklıma eleştirebileceğim bir özelliği bile gelmiyor. Oyun hem son derece uzun, hem içeriği ağzına kadar dolu, hem de (ve hepsinden önemlisi) çoooook eğlenceli. PSN'den tek oyun alma hakkınız varsa *Scott Pilgrim*'miş, *Shank*'miş falan boş verip doğrudan Castle Crashers'a atlayın. Pişman olmayacaksınız.

Şu barbar ayı karakterine hastayım. O kadar tehlikeli olmasa gidip sarılabilirdim bile.







Karakteriniz ne kadar güçlü olursa olsun her zaman kaçmanız gereken bir şeyler oluyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Zengin oynanış detayları
+ Karakter çeşitliliği
+ Espriler
+ Her şey!

- Birkaç ufak tefek bug
- Flash tabanlı görseller herkese hoş gelmeyebilir



Oyunda bolca bölüm sonu canavarı var, hepsinin küçük numaraları olduğu için fazla endişenlemeniz gerekmiyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PS3 üzerinde oynadığım en eğlenceli oyunlardan biri. Kesinlikle kaçırmamalısınız.

9.0

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Aksiyon-RYO > **Yapım:** Behemoth Interactive (Amerika) > **Dağıtım :** PSN (15$) > **Türkiye Dağıtıcısı:** PSN
> **Yaş Sınırı:** 18+ > **Multiplayer:** Aynı anda 4 kişi > **Web Sitesi:** www.castlecrashers.com



“SON METROID DE ELE GEÇİRİLDİ... GALAKSİ BARIŞI SAĞLANDI.” -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bu sözlerle başlar *Super Metroid*. Bir hayli uzun ve başarılı bir hayat geçirmiş olsa da ülkemize bir türlü uğramamış olan *Super Nintendo*'nun yaşam döngüsünün tam ortasında peydahlanmıştır; Metroid serisinin üçüncü oyunudur ve isminin verdiği izlenimi sonuna kadar kaldırır omuzlarının üstünde. Süper bir oyundur *Super Metroid*, yerdeki cesetlerin arasında korka korka ilerlemenizden Mother Brain ile olan son kapışmaya kadar sizi bırakmaz. Neden anlatıyorum bunları size? Bu gece çok nostaljim tuttuğundan mı? Yoksa az önce hararetli bir Other M seansını kapattığımdan mı? O Other M'in bendeki Metroid hastalığını dibine kadar tatmin edip yüzeye çıkartmasından mı yoksa bunları anlatma ihtiyacım?

21st CENTURY GIRL

Other M, Super Metroid'in seri için belirlediği standartlarla yirmi birinci yüzyılın oyun ihtiyaçları arasında dengeyi tutturmaya çalışan bir yapım. Team Ninja; *Gaiden* serisi için ne yapmışsa Other M için de onu yapmış: Hem öze, hem de oyuncuların yeni isteklerine hizmet eden, tatmin edici ve her şey bittiğinde koltuğa yaslanıp derin bir oh çekmenize vesile olacak bir macera. Bundan niye mi bu kadar eminim? Haklısınız aslında, sonuçta siz Metroid serisini benim kadar sevmiyor olabilirsiniz veya belki Nintendo oyunlarına toptan kılsınız... O zaman buyurun, rahat bir yere oturun, ayaklarınızı uzatın ve dinleyin. Bu harika hikâyeye kulak vermek isteyeceksiniz, hele ki anlatan Samus olunca...

Evet. Bir oyun hakkında bunları söyleyebileceğime inanamıyorum ama detaylı ve dikkatli bir hikâyesi var Other M'in. Bir Nintendo oyununun incelemesi için bu gidişatı garipsiyorsunuz, ben de oyunu oynamış ve üstüne yazma girişiminde bulunmuş bir insan olarak hâlâ kafamı inanmaz bir şekilde sallamaya devam ediyorum belki ama hepsi gerçek. Samus'un *Metroid II* sonunda kurtardığı bebek metroid'in onu annesi sanmasıyla başlayan olaylar zinciri, bizzat sarışın kelle avcımızın sesiyle derin bir şekilde incelenmeye başlıyor Other M'de. Samus hikâyeyi bize anlatırken, geçmişiyle arasında muazzam bağlar kurması için tasarlanmış çevre de hafızasını tetikledikçe, Galaktik Federasyon'daki günlerinden bebek metroid'in onun için öldüğü ana kadar başından geçenleri dürüst, derin ve en önemlisi gerçek bir şekilde aktarıyor. O birkaç bitlik bebek metroid'in, birkaç bitlik Samus'a ne ifade ettiğini birden anlıyorsunuz. Erkeklerin hakim olduğu bir alanda tek kadın olmanın ne anlama geldiğini, bastırılmış kadınsılığın sebebini anlıyorsunuz Samus Aran anlattıkça. O bebek onun için öldükten sonra neden uzayın ortasında jargonda “bebek ağlaması” olarak geçen bir SOS çağrısının özellikle ona dokunduğunu idrak ediyorsunuz. Kumandanı Adam Malkovich ona her seferinde *“Any objections, Lady?”* dediğinde neden Samus'un buna minnet duyduğu ve her seferinde aynı cevabı verirken kafasından neler geçtiği sizin fazlaca iyimser hayal gücünüz tarafından değil, bizzat oyun tarafından inceleniyor. Evet, aynen öyle, bu bir Nintendo oyunu. Daha da önemlisi, bu senelerdir içinde hikâyeye dair birkaç satır yazıdan başka pek bir şey bulundurmamış bir serinin, hiç konuşmayan karakterinin oyunu. Ve siz oyun başladığında kendinizi böyle şeyleri düşünürken buluyorsunuz.





BU ONUN DÜNYASI

Metroid'e eklenen bir öğe olarak büyük fark yaratsa da, hikâye Samus'un geçmişiyle organik bir şekilde bağlı olarak ilerlemek dışında pek ilgi çekici değil, klasik bilimkurgu öğeleri başarıyla kullanılmış ve konu akıcı bir şekilde ilerliyor. Her şey Samus'un bu yardım sinyalini alması ve sinyalin kaynağındaki gemiye girmesiyle başlıyor. Kısa süre sonra Samus için tanıdık simaların da olduğu bir ekibin de o bölgeyi incelediğini ve geminin aslında biyolojik deneyler yapılsın diye uygunlaştırılmış devasa bir oyun alanı olduğunu fark ediyorsunuz. Bu, aynı *Super Metroid*'deki gibi bir mekân çeşitliliğine yarıyor; Pyrosphere'de lavların arasında terlerken Cryosphere'de üzerinize bir kazak alasınız geliyor. Mekân çeşitliliği *SM*'i nasıl sinematikleştirmişse, Other M'e de aynısını yapıyor. Üstelik bu sinematik yapının verdiği tat da Super Metroid'inkiyle aynı, yani *Call of Duty* veya *Half-Life* gibi oyunların aksine doğal bir tat. Bunun tek bir sebebi var: Hikâye oyuna müdahale etmiyor. Adam bizi devamlı dinleyebilecek ve bize telsizle ulaşabilecek bir pozisyonda olsa da öldüğümüzde *Metal Gear Solid*'i ("Snake? SNAKE! SNAAAAAAAKE!") fena halde hatırlatan bir müdahale dışında pek tatlıya tuzluya karışmıyor. Ne olup bittiği sadece ara ara karşımıza çıkan videolar yardımıyla anlatılıyor. Onun dışındaki keşif ve dövüş bölümleri yeterince uzun ve bizi ipucu bulmaya zorlayan birinci kişi "araştırma" sahneleri dışında tamamen arınmış (bu birinci kişi "search" sahneleri çok sıkıcı, fakat neyse ki çok sık değiller). Bu da tıpkı *GTA* oynarken olduğu gibi uzun ve zorlu bir oynanış sekansından sonra, tatlı ve keyifli bir CGI molasıyla ödüllendirilmiş gibi hissetmenizi sağlıyor, neyse ki oyun bu CGI molalarını "nefesimi çabuk toparlayayım, yenisi geliyor" huzursuzluğuyla geçirmenize neden olacak kadar zorlu değil.

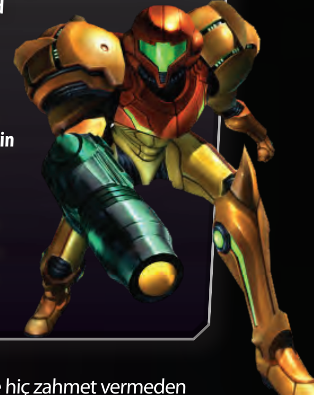
İLK KIYAMET ALAMETİ

Evet. Vallahi ağzımdan çıktı, vallahi utanmadan dedim; oyun zor değil. Zorluğuyla yedi düvele nam salmış bir oyunun yapımcısı ve ekran başından illallah ede ede kaldıran karmaşık oyunlar çıkarmayı gelenek haline getirmiş bir seri buluşunca bu çocuk nasıl doğdu bilmiyorum fakat bir şekilde olmuş işte. *Metroid 1* klostrofobik bir labirentte idare edilemez bir yalnızlığa iterken *Metroid II* basık hissettiren bir dünyada sizi de ezer, kafanızı karıştırırdı; *Super Metroid*'in bölüm dizaynı ve düşmanların zorluğu maşallahlıkken *Fusion* nereye gideceğinizi bildiğinizde bile kaybolabileceğiniz bir dünyaya sahipti. Bunlardan ve backtracking denen mefhumu 21. yüzyıla taşıyan *Prime* oyunlarından buraya nasıl geldik bilmiyorum fakat Other M gerçekten zor değil. Wiimote'u yan tuttuğunuz anlarda Samus ekranda ne varsa keskin nişancılığını konuşturup size hiç zahmet vermeden hedefliyor. Birinci kişi kamerasında ise sabitlendiğinizden, araştırma ve spesifik boss savaşları dışında hiç vakit geçirmemenize rağmen kontroller akıcı ve rahat. Oyunun size tek panik yaşatan düşmanları bir iki atıştan sonra ölmeyi bırakın, canları dahi yanmamış gibi etrafta dolanan ve ancak özel öldürülme yöntemlerini keşfettikten sonra kolaylaşan yaratıklar. Bunların dışında hep özel bir şeye ihtiyaç duyan boss savaşları dışında düşmanlar sizi zorlamıyor. Füzeleriniz asla bitmiyor ve eğer 25'in altındaysa canınızla beraber Wiimote'u dik tutup A tuşuna bastığınızda geri dolduruluyor. Bunu savaş alanında yapmak Ice Beam'i aldıktan sonra pek bir kolay, fakat yine de savaş sayesinde kızışabiliyor. Özellikle canınızı doldurmak için save istasyonlarından başka bir çarenin olmayışı her ne kadar bu istasyonlar Bottle Ship'in her bir tarafına dağılmış olsalar da sizi daha dikkatli dövüşmeye itiyor. Ama bu da Other M'i zor bir oyun olarak sınıflandırmak için yeterli değil.

Açıkçası Other M de bunu fazlasıyla iyi kullanıyor. Oyun Prime oyunları ve 2D Metroid'ler kadar zor olmadığı için hikâyeye daha fazla yoğunlaşabiliyor ve savaşlarda hayatta kalmaya değil, aksiyona odaklanabiliyorsunuz. Bu noktada Team Ninja'nın >>

METROİD TARİHİ

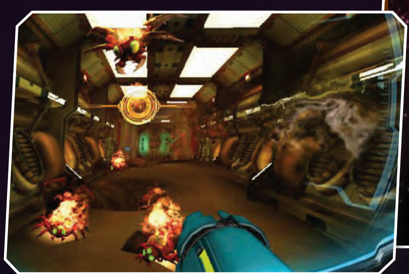
Metroid tarihini öğrenmek için bir yerden başlamanız gerek değil mi? Samus 3 yaşındayken, Ridley'nin önderliğindeki uzay korsanları tüm gezegenini yok eder. Yetim kalan Samus, Chozo adlı bir ırk tarafından yetiştirilir. Bu ırkın arzusu, kendilerini gezegendeki parazitlerden korusun diye yarattıkları Metroidlerden kurtaracak birini yetiştirmektir. Samus, uzun bir süre alsa da bunu başarır. Ordudan çıkıp serbest olarak çalışmaya başladıktan sonra Zebes gezegenine gider. Ridley ve Mother Brain'in uzay korsanları tarafından istenen Metroid'leri bu ikiliyle beraber yok eder, son bir Metroid dışında. Samus'u annesi zanneden bebek Metroid, Samus'un Mother Brain'le olan son savaşından sağ çıkması için kendini feda eder. Ardından Metroidler gidince ekolojik olarak geri çıkan parazitler sorun olur, ama Samus onları da yok eder. Nasıl? Güzel mi?



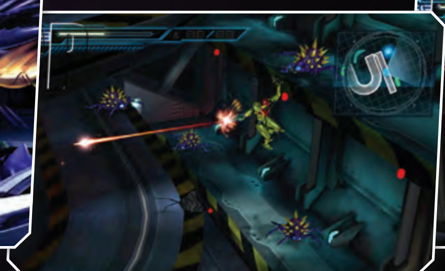
BABANI DA ÇOK SEVERDİM SAMUS

Metroid serisi Nintendo'nun kutsal triforce'unun bir parçası olmasına rağmen diğer ikisi gibi şirketin beyni Miyamoto tarafından yaratılmadı; ama yaratıcısı yine tanıdık biri. Gunpei Yokoi desem, bu isim size bir şey ifade eder mi? Miyamoto'nun üstadı, mentoru desem? Game & Watch'ın yaratıcısı desem? Yok yok, ben Game Boy'u yaratan adam diyeyim en iyisi. Aynen öyle, Game Boy ve Samus birinci dereceden kardeşler. Virtual Boy faciasının ardından istifa eden ve 56 yaşında bir trafik kazasında hayatını kaybeden bu dahinin on dördüncü ölüm yıldönümü 4 Ekim. Anısına Game Boy'ları raflardan çıkaralım mı, ne dersiniz?













Ne İyi? Ne Kötü?

+ Atmosfer.
+ Hikâye, gelmişiyle ve geçmişiyle.
+ Aksiyon o kadar sinematik ve eğlenceli ki.
+ Grafikler bir Wii oyununa göre oldukça başarılı ve rafine.
+ Kamera muazzam. Bir defa bile takılmıyor.
+ Zorluk derecesi tam tadında.
- Birinci kişi search sahneleri.
- Kısıtlanmış ve görev bazlı hale gelmiş yeni oynanış.
- Bütün dünyayı aynı anda keşfedememek.



OTHER M TATMİN EDİCİ, ÖZELLİKLE DE DİĞER METROİD OYUNLARINA HAYRANSANIZ

>> Ryu'dan Samus'a miras bıraktığı bir fonksiyonu ayakta alkışlamamız gerek: Sense Move. Düşman saldırılarının sarışın avcımıza yaklaştığı anlarda D-pad'in herhangi bir butonuna basarak o saldırıdan bir göz ziyafeti eşliğinde kaçabiliyoruz. Eğer bunu yaparken parmaklarımız 1 tuşuna basılıysa Samus'un charge bar'ı doluyor ve eğer zamanlamasını ayarlarsak Samus saldırısından kaçtığı düşmana dönüp ışın saldırısında bulunuyor. Samus'un uzak kuzeni Hayabusa'dan devraldığı tek akrobatik hareket Sense Move da değil üstelik, yere düşmüş düşmanların üzerine koşarak artistik hareketler eşliğinde canlarına kıyabiliyor ve tepeleri buna elverişli düşmanların üstüne çıkıp charge bar'ı doldurduktan sonra beyinlerine selam yollayabiliyor artık uzay savaşçımız. Zaten sinematik olan macerası üstüne bir de bunlar eklenince tadından yenmez bir hale geliyor.

KAPANIŞ

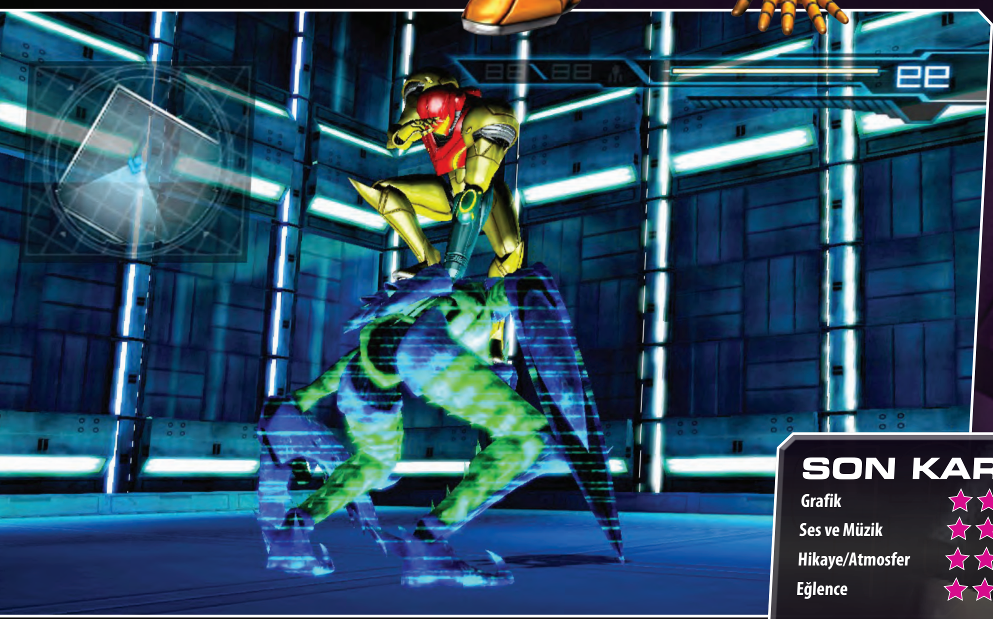
O zaman gözlerinizi aşağı doğru bir kaydırın. Yazının başından beri direndiyseniz, bunu şimdi yapın. Kaç almış ki Metroid, kaç vermiş olabilir ki bu adam bu hevesle? 8.7 mi? Nasıl yani?

Şöyle; Other M tatmin edici bir macera, özellikle de diğer Metroid oyunlarına hayransanız. Ama eğer böyle bir apoleti omzunuzda taşıyorsanız aynı zamanda bir burukluk da hissedeceksiniz. Oyunun en önemli kısmını bu son paragrafa bıraktım çünkü: Nereye gideceğiniz size söyleniyor ve aynı Metroid II ve Fusion gibi bir seferde oyun dünyasının sadece bir bölümünde gezinebiliyorsunuz. Metroid, *Super Metroid* ve *Prime*'da bu böyle değildir; tabii bazı kapılardan geçmek için yeterli ekipmanınız yoktur ama o kapılar yine de oradadır. Bütün dünya da öyle. Sizin keşif duygularınızı –kaybolma yetinizle beraber- deli gibi kaşır Metroid serisi, bir büyük bölüme alır ve gerisine karışmaz. Other M öyle değil. Eşyaların yerleri haritada belli, sadece onlara ulaşmanın bir yolunu bulmanız gerekiyor. Oyunu tümden değil, parça parça yaşıyorsunuz ve kısa yollarla ya da gizlerle karşılaşmıyorsunuz. Bu oyunu kötü yapmıyor ama eh, Super Metroid veya Prime ilk çıktığında inceleseydim vereceğim 9.7 notundan da büyük bir parçayı alıp götürüyor. Ama endişelenmeyin. Şu haliyle bile Other M net bir şekilde Wii için 2010'un oyunu ve tahtı sallayabilecek bir aday da gözükmüyor şimdilik.

EE... BU NE NİNTENDO?

Oyunun tarihini kısaca yazacağız tamam; ama araştırıp bilgileri teyit etmemiz lazım değil mi? Peki araştırma sırasında böyle travmatik şeylere rastlarsak ne olacak? Yahu insaf, Metroid Prime Pinball nedir Nintendo? Amacın neydi, Mario mu sandın Samus'u, her türe gelir mi sandın? Pinball nedir ulan!





SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Yeni Metroid, yeni olduğu kadar eski de bir Metroid. Ama hikâyeye bulanmış, aksiyonla dolu çok eğlenceli bir Metroid.

8.7

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC PS2 PS3 **Wii** 360

> **Tür:** Aksiyon/Macera > **Yapım:** Project M (Team Ninja + Nintendo + D-Rockets) > **Türkiye Dağıtıcısı:** -
> **Yaş Sınırı:** +17 > **Web Sitesi:** www.metroid.com





Ölümcül tuzaklar ve kâbuslarınıza girecek yaratıklar... En azından oyunun bu yönü aynı kalmış.



Castlevania: Harmony of Despair

CANAVAR AVCILIĞINA TEŞVİK PRİMİ İSTİYORUZ – ALİ SEZGİN

Dürüst olmak gerekirse, yıldan yıla takip ettiğim halde Castlevania, hayranı olduğum bir seri sayılmaz. Neden bilmem, şu berbat 3D denemeleri ve saçma dövüş oyunu hariç piyasaya çıkan tüm Castlevania'ları teker teker oynayıp bitirmişimdir. Ama galiba artık büyük değişikliklere gidemeyen seri yavaş yavaş beni sıkmaya başladı. Neredeyse her oyunda değişen karakterler, eğlenceli olmasına rağmen giderek birbirinin kopyası gibi hissettiren bölüm sonu canavarları falan derken bir şekilde serinin büyüsü bozuldu.

Oysa şimdi karşımızda farklı yollar izleyen ve seriye hayat verebilecek potansiyele sahip iki oyun var. Birincisi bu sayfada okuyacağınız *Harmony of Despair*, diğeriyse gelecek aylarda muhtemelen onunla yatıp kalkacağınız *Lords of Shadow*. *LoS* hakkında bir süredir zaten konuşup duruyoruz, biraz da Harmony of Despair'e bakalım.

Şimdiye kadar Konami hangi Castlevania oyunu hakkında "bu kez önemli değişikliklerle geliyoruz" dediyse o oyun bir şekilde patladı. Harmony of Despair belki de bu yüzden önemli. Serinin oynanış yapısına birebir sadık kalınmasına rağmen, denkleme çevrimiçi çoklu oyuncu desteği gibi özünde basit ama aynı zamanda bir o kadar da karmaşık bir bilinmez ekleniyor.

Harmony of Despair'de öykü namına hiçbir şey yok. Hatta eski sürümlerde oynanan bölümlerin bazı parçaları, hatta bazen tamamı doğrudan kullanılmış. Peki olayı nedir diye sorarsanız cevabım hâlâ aynı; çoklu oyuncu desteği. Ben Sora'yı alıp ilerlerken, Çin'den bir eleman Alucard'ı alıyor, Amerikalının teki de eski oyunlardan Carmilla'yı seçiyor. Dikkat ederseniz üç farklı kıta girdi işin içine *(Ali'ye ev ödevi: Coğrafya 101 dersi baştan alınacak -Serp.)*. Bir başka oyun olsa muhtemelen oynanamaz hale gelirdi ama Harmony of Despair'de zerre takılma sorunu yok.

KALBE KAZIK, DANSA DAVET

İşin içine HD girince olaylar da biraz değişiyor elbette. Onlarca oda ve yaratıktan oluşan koca bölümü tek seferde görebiliyoruz. Hatta normalde olmayan, boss'ların en tepeden zemin katlara bomba sallaması ve farklı odaların birbirini etkileyebilmesi gibi durumlar da oyuna dahil edilmiş. Her yeri aynı anda takip etmenize yarayan bu genel görüş sistemi, özellikle 6 kişiye varan toplu seanslarda çok faydalı. Kamerayı yaklaştırıp pikselleri sayabildiğiniz eski Castlevania havasını da yakalamak mümkün ki zaten oyun başka türlü oynanmıyor.

Castlevania'yı bilenler bilir, öyle bütün özellik ve güçlerle başlayamazsınız. Hatta oyunun sonlarında üfleyerek öldürebilir hale geldiğiniz zombiler bile başlarda bayağı canınızı sıkar. Ama bu oyunla beraber öğrendim ki benim dışımdaki bütün Castlevania oyuncuları kafayı yemiş. Yahu oyun çıkalı iki gün olmuş, ben daha ilk koridoru zar zor aşarken, millet giyinip kuşandırdığı karakterleriyle bölüm sonu canavarını haklıyor! Eşleştirme sisteminin olmadığını sonraki oyunlarda fark ettim, zira girdiğim hemen her oyun ilk beş dakika içinde boss'un öldürülmesiyle bitti. Yani oyunun en güzel yanı olan online desteğinin hayatınızdaki karşılığı kursağınızda tıkanıp kalmış büyük bir heves olabilir. İşin kötü yanı, bu sorunu nasıl aşacağınıza dair bir önerim de yok.

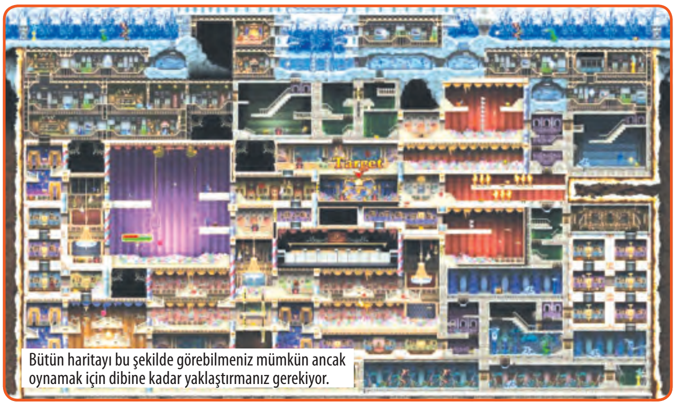


Oyuncu sayısı arttıkça zorluk da artıyor.

Bu arada kesinlikle yanlış anlamayın, yorumlarımın hiçbiri Castlevania'yı hastalık halinde oynayanlar için geçerli değil. Sadece Lords of Shadow'u görüp "bakalım neymiş bu Castlevania" diyecek oyuncular karşılarında kendilerine çok yanlış fikirler verecek bir oyunla karşılacaklar. Harmony of Despair keyfi olarak satın alıp oynamaya karar verdiğim bir oyundu ama gördüklerimden sonra çıkış noktamın yanlış olduğuna karar verdim. Hayatınızı adamayacaksanız bu oyun size göre değil.



Kimsenin sizi beklemesi gerekmiyor, geride kalmamaya çalışın.



Bütün haritayı bu şekilde görebilmeniz mümkün ancak oynamak için dibine kadar yaklaştırmanız gerekiyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Eski Castlevania'yı oynadıysanız Harmony of Despair'i oynamış sayılıyorsunuz.

5.1

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Platform > **Yapım:** Konami > **Dağıtım:** Dijital (15$) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Multiplayer Özelliği:** Aynı anda 6 kişi > **Web Sitesi:** www.castlevania.com



SHANK

BİR GARİP ŞİDDET SENFONİSİ – ALİ SEZGİN

Meksika güneşi, biraz tekila, iki gümüş kaplama tabanca ve bir intikam öyküsü... Bu spesifik öğelerin son dönemde çekilen yaklaşık 60 filmi anlatıyor olması size de fazlasıyla ilginç gelmiyor mu? Ne zaman bir ihanet söz konusu olsa, olayın kurbanı bir şekilde mezarından kalkıp intikam almaya çalışıyor. Bu tema o kadar çok kullanıldı ki artık senaristler de kimi nasıl öldürecekleri konusunda da saçmalamaya başladılar. Örneğin son izlediğim Meksika filmlerinden birinde asil oğlan son tekila bardağına fondip attığı için arkadaşını kesmeye karar veriyordu. Meksika filmleri bu çizgiyi bozmadan devam ederse yakında dolmuşta önündekine parayı uzatmayan kişilerin peşine düşülen intikam filmleri görebiliriz.

Shank de bu konuda çok farklı sayılmaz. İşin özü, ortada oldukça sıradan bir öykü var. Mafyadan çıkıp sevgilisiyle normal bir hayat yaşamak isteyen bir kiralık katil ve bu fikri beğenmeyen patronları... Aslında biraz ucundan çevirerek Shank'in Oyungezer'deki kariyerimi anlattığını bile söyleyebilirim. Sevgilisi öldürülen Shank, kendisi de ölüme terk edildikten sonra katillerinin peşine düşüyor. Oyun tabii ki Meksika'da geçiyor ve başından sonuna bizi Güney Amerika içeriğiyle dolu bölümler arasında dolaştırıyor.

Dan Paladin'in eşsiz tarzını andıran görsellerin haricinde, biraz da değişik oynanış tarzıyla öne çıkan bir oyun Shank. Alışageldiğimiz iki boyutlu platform öğlelerinin üstüne *God of War* tarzı saldırı komboları ve değişik silahlar eklenince ortaya leziz bir karışım çıkıyor. Shank'te asıl olay değişik kombinasyonları birleştirebilmekte. Birincil silahlarınızdan muşta sayesinde hızlı darbelerle düşmanınızı afallatırken, ağır silahlarınızı adamları fırlatmak veya havaya kaldırmak için kullanıyorsunuz. Başlarda her şey rastgele gelişiyor gibi geliyor ama alışınca aynı *Devil May Cry* ve *God of War*'daki gibi, o kaotik anların büyük resmin bir parçası olduğunu anlıyor ve savaş alanını kontrol edebileceğinizi fark ediyorsunuz.

ÇÜNKÜ "MACHETE" LİSANSLIYDI...

Shank'in platform öğeleri oldukça basite indirgenmiş. Oyuncuyu zorlayacak atlayışlar veya birbirine bağlanmış öğeler yerine *Sonic* misali oyunun akışını bozmadan hızlıca ilerleyebileceğiniz rotalar çizilmiş. Bu oyunun temposu açısından iyi bir şey ama ben artık sıkleşen duvarda yürüme ve bir noktadan sallanıp atlama hareketlerinin ötesinde değişik bir şeyler de beklerdim. Bilindik formüllerden şaşmamak belki yapımcılar için daha risksiz bir karar ama klişeler yüzünden oyunun kısa sürede sıkıcılaşabileceğini de hesaba katmaları gerekirdi. Nitekim Shank'ten çabuk sıkıldım ama neyse ki oyun da kısaydı...

Oyun, iki saat kadar süren iki kişilik giriş bölümü ve iki buçuk saatlik tek kişilik senaryodan ibaret.

KOSTÜMLER

Shank'i tekrar oynamak için bir neden varsa, o da kostümlerdir. Bunlar sadece Shank'in görünüşünü ve arayüzdeki resminizi değiştiriyor ama yine de fazla zor olmayan değişik kostümleri açabilmek gayet eğlenceli.

Bruce Lee, Wolverine, Ironman tarzı bilindik karakterlerin yanı sıra, 100 ve 150 darbelik kombolar sonrası açılan kırmızı ve beyaz ninja gibi prestij temsili kostümler var. Shank'te en şaşırdığım anlardan biri, oyuna geçtiğimiz ay incelediğimiz PSN oyunlarından Deathspank karakterinin kostüm olarak eklendiğini görmemdi. Bağımsız firmaların birbirlerine böyle destek olduğunu görmek hoş.



Üstelik bölüm sonu canavarlarını saymazsak oyun boyunca toplamda sadece altı farklı düşmanının farklı kılıklardaki halleriyle kapışacaksınız. Bu bağlamda, oyunun ilk üç saatinin fazlasıyla keyifli geçtiğini ama sonrasında farklı temalar eşliğinde sürekli olarak aynı şeyleri yaptığınızı fark edip daralmaya başlayacağınızı söyleyebilirim.

Shank platform severlerden çok hafif aksiyon seven oyunculara hitap edecek türden bir oyun. Taktikle falan uğraşmadan, hatta çoğunlukla ne yaptığınızın bile farkında olmadan onlarca düşmanı harcayacak kombolar dizmek ve ekranı kan gölüne bulamak istiyorsanız Shank'e göz atabilirsiniz. Çabucak bitip gitse de ağzınızda hoş bir tat bırakacak.

BÖLÜM SONU CANAVARLARI

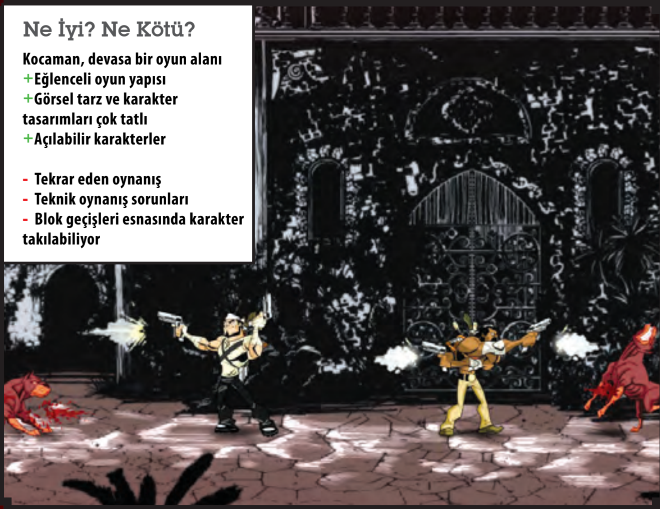
Shank'in en eğlenceli yanı birbirinden değişik temalara sahip bölüm sonu canavarları. Eski platform oyunlarındaki gibi görünürde yenilmez duran her bölüm canavarının aslında küçük kusurları var. Kimisi her büyük sıçrayışın ardından duramayıp duvara çarpıyor, kimisi taktığı maskeyle önünü çok iyi göremediğinden kendi arkadaşlarını parçalıyor. Size de bu zayıf tarafları kullanmak kalıyor. Sonra da saçmalayışlarını keyifle izliyorsunuz.

Ne İyi? Ne Kötü?

Kocaman, devasa bir oyun alanı

+ Eğlenceli oyun yapısı
+ Görsel tarz ve karakter tasarımları çok tatlı
+ Açılabilir karakterler

- Tekrar eden oynanış
- Teknik oynanış sorunları
- Blok geçişleri esnasında karakter takılabiliyor



KARAKTERLER

Shank'te rahatsız olduğum yanlardan biri, kendisini tarzına göre fazla ciddiye alan bir oyun alması oldu. Ara videolarda karakterler bu kadar kasıntı triplere girmek yerine biraz daha esprili veya en azından daha abartılı davranabilselermiş oyunun yarattığı çizgi roman atmosferine daha iyi uyarmış. Oyunda önemli her karakter yeterince ilginç ve daha fazlasını merak etmenizi sağlayabiliyor. Fakat ne yazık ki büyük kötü adamımımız Cesar dışında hiçbir karaktere yeterince ilgi gösterilmemiş.

Tam bir karakter ilginizi çekmeye başlıyor, onunla ilgili daha fazla şey öğrenmek istiyorsunuz ve tak diye Shank gelip adamı öldürüyor. Biraz daha uzun bir hikâye yazılsa ve ana karaktere biraz daha zaman verilse, oyunun gerçekten kişiyi içine çeken bir atmosferi olabilirmiş. Ama bu haliyle 10 saniyede bütün senaryoyu anlatıp bizi sonu gelmez dövüşlerden birine atıveren şu saçma Flash oyunları kadar atmosferik sadece.







BU BİR İNTİKAM OLAYI

Shank'teki olayların nasıl başladığı, oyunun iki kişilik modunda anlatılıyor. Ana karakter kendine özgü bir tip olsa da asıl bombamız yan karakter. Kendisi, çok yakında Machete filmiyle adından söz ettirecek ve pek çok Meksika temalı filmde gördüğümüz Danny Trejo'dan başkası değil. Elbette bu Shank'te alenen söylenmemiş ama aradaki benzerliği görmemek için kör olmak gerekiyor. Danny Trejo'yu oyunun tek kişilik sürümünde sadece kısa bir süre için görebiliyoruz, bunun haricindeyse hikâye boyunca Shank'i intikam yolculuğuna çıkmaya zorlayan olayları öğreniyoruz.

Oyunun ortaklaşa modu tek kişilik bölümlerinden çok daha zor. Bir defa, ortakların sürekli iletişim halinde olmasını gerektiriyor. Ortamda sürekli sağa sola uçuşan düşmanlar, bir yerlerden fırlayan bombalar varken tek başınıza yaptığınız gibi savaş alanına tam olarak hakim olamıyorsunuz. Kulağa tam tersi gibi gelse de ikinci sorun karakterlerin birbirlerini ayağa kaldırabilmesi. Şöyle ki, "nasılsa birbirlerini kurtarırlar" düşüncesiyle bölüm sonu canavarları konusunda acımasız davranmış yapımcılar. Bu dengesizlik yüzünden pata küte canınız bitip duruyor.

Son olarak, oyunda online çoklu oyuncu desteği olmamasına oyun ömrü açısından söyleyecek tek lafım var: Talihsizlik.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Klei Entertainment > **Dağıtım:** Electronic Arts (15$) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Multiplayer:** Aynı anda 2 kişi (ortaklaşa oynanış) > **Web Sitesi:** www.shankgame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Bir hafta kadar sizi oyalayabilecek eğlenceli bir oyun. Keyfini çıkartın.

7.5

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

GÜVENİLEN DLC'YE KAR YAĞMASI

İndirilebilir içerik (DLC) kavramının hoş bir rüyayken nasıl parlak bir pazarlama yöntemine döndüğünü görmeyen kalmadı gibi. Fakat hiç bu kadar açık şekilde dile getirildiğine şahit olmamıştık. THQ başkanı Brian Farrel, Goldman Sachs Communacopia XIX yatırımcılar toplantısında daha az oyun ve daha çok DLC'ye yönelik yeni bir stratejiye yöneldiklerini açıkladı. Yapılan açıklamada geliştirilen oyunlarının kesilmiş sürümlerinin daha ucuza satılacağını ve oyunun kalanının DLC'lerle satılacağı açıklandı. Model, firmanın geliştirdiği Motocross oyununda kullanılacak. Farrel iyi bir Motocross oyununun 59,99 dolar olduğunu ve 1 - 1,5 milyon adet sattığını, kırpılmış oyunun 29–39 dolara daha fazla adette satacağını ve ek mod ve araçların DLC'lerle satılacağını belirtti. Farrel'a göre oyun endüstrisinin geleceği F2P ve DLC yöntemi şeklinde ikiye ayrılacak. THQ'nun yeni MX oyununun 2012 yılında konsollar için çıkacağı düşünülünce PC'lerde alışmakta olduğumuz modelin konsolları da iyiden iyiye saracağını. Steam-PSN ortaklığı bunun habercisi olabilir. Tek ümidim eskiden aldığımızı daha pahalıya alırken kazıklandığımız hissinin daha az hissettirilmesi. Bilgi kaynağı: www.gamesindustry.biz

DOW GFWL'DEN KURTULUYOR.

Relic, Dawn of War 2 boyunca kendisinden bir hayli soğuduğum Games for Windows Live Online hizmetinden yeni paket Retribution'da faydalanmayacağını ve Steamworks ile devam edeceğini duyurdu. Sadece Steam kullanılacak Retribution, DoW 2 ve Chaos Rising'den ayrı çalışacak, Retribution'un yeni birimleri önceki paketlere eklenmeyecek. Ayrıca yakında eski oyuncular için beta açılacak.





MOZILLA'DAN OYUN DÜNYASINA AÇIK DESTEK

Mozilla, tarayıcılarda kullanılan açık web standartlarını destekleyen oyunları destekleme amacıyla Mozilla Labs Gaming adında yeni bir oluşuma başladı. Bu başlık altında WebGL, video, audio, JavaScript motoru ve geo lokalizasyonu fonksiyonları, dokunmatik ekran ve taşınabilir ürünler için online oyunlar yer alıyor. Mozilla Labs Gaming gleişmiş oyunların yanı sıra basit online oyunları için de destek vermeyi planlıyor. Detaylı bilgi için: http://mozillalabs.com/gaming

GEYİĞE LOGİN

Damla, ödüllü SC2 turnuvasını dergi gurubuna duyurur.

Can: Göker cheer leader olarak gelsin tezahürat falan yapsın mesela :P
Sinan: Göker'den cheer leader olmaz, "şer lideri" olur :P
Göker: Cher diye bir şarkıcı var. Ona "Yeni Cher-i" desek olur mu?
Sinan: "Şer" diye okunuyor o bi kere, cahil! Şeri Şeri Leydi...
Göker: Sorry, I did not lick any ink :)
Burak: Esprileri okurken kanım "dondu" desem? Böyle hımnnnn diye kaldım.

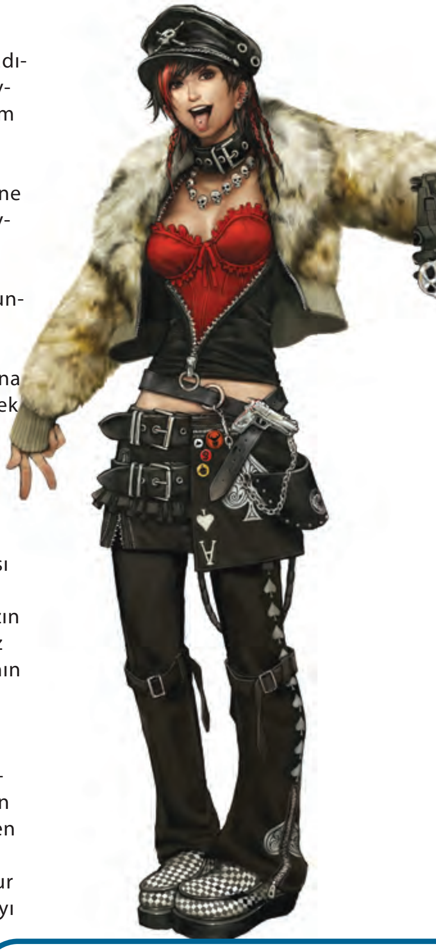
İNTERNETTE AY YÜRÜYÜŞÜ

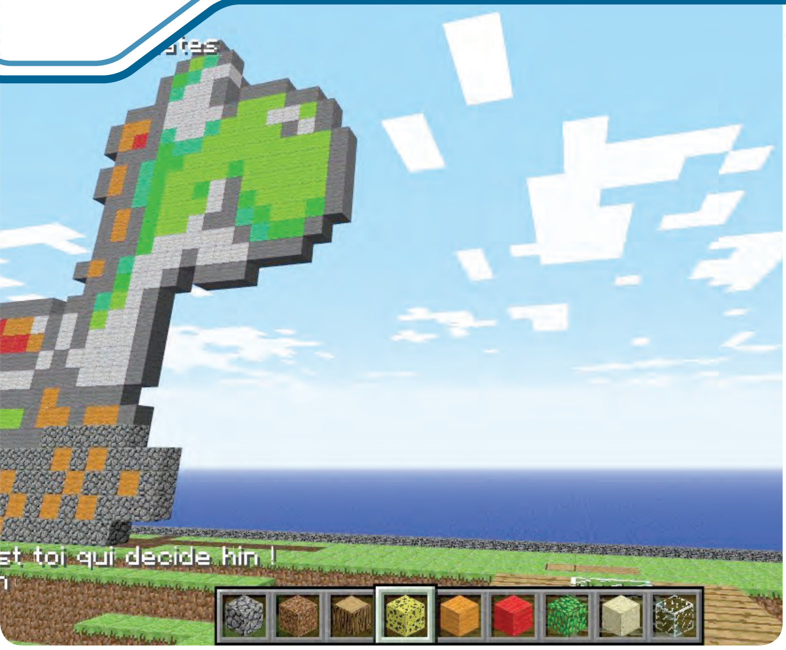
Michael Jackson'ın ölümü sonrası olay tazeyken her türlü para kazanma imkânı değerlendirilmeye devam ediliyor. Fakat ne yalan söyleyim bir online oyunun bunlar arasında olacağını tahmin etmezdim; F2P olsa bile. SEE Virtual Worlds yapımlı oyun, Jackson'ın müzikleri, hayatı ve önemsediği sosyal konular üzerine olacakmış. SEE CEO'su Martin Bialias nasıl bir oyun beklememiz gerektiğiyle ilgili iu ipucunu veriyor: "Popun Kralı geniş kapsamlı kariyeri boyunca müziğe, dansa, eğlence ve hayırseverliğe olan öngörüsü ve katkılarıyla biliniyordu ve de bu elementleri oyunu bir şekilde dâhil etmemiz çok önemliydi." Tahminim dans ağırlıklı, dans ederek kapışılacak bir oyunun yolda olduğu. Yine tahminime göre dans figürleri ve kimi şarkılar bu F2P'yi güzel bir gelir kaynağı yapacaktır.

ALL POINTS BULLETIN TOPU ATTI

DVO'lar çekirge gibi çoğalmaya başladığından beri oyun sektörü yeni bir kavramla tanıştı; "oyunların batması". Hem bu sefer kısa ömrünün sonuna gelen oyun size de yabancı değil. Sadece 2 ay önce incelemesini yaptığımız Online GTA klonu APB. İncelememizi okuduysanız zaten oyunun pek ahım şahım olmadığını hatırlarsınız. All Points Bulletin'in kapanmasıyla beraber, oyuncular hem firmada kalan paralarının hem de şimdiye kadar yatırım olarak harcadıkları paranın karşılanması adına firmaya ulaşmaya çalışırken, ortada tek bir sorun kalıyor. RealTime Worlds de batmak üzere.

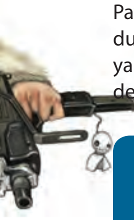
İçerdiği pek çok hata zamanında düzeltilmeyince, daha da önemlisi oyun içi moderatörlerin bulunmaması nedeniyle herkesin oyun mekaniğini kötüye kullanması aslında kaçınılmazın habercisiydi zaten. Birkaç deneyimsiz basın mensubu dışında, oyun basınının neredeyse tamamının vasat bulduğu APB için ne yazık ki pek kurtuluş ihtimali yok. Epic Games'in oyunu satın alacağı dedikoduları ortada dolaşmasına rağmen, oyunun içerdiği kodların kullanılmak üzere Realtime Worlds'den alınması kulağa daha olası geliyor. Zaten APB yeniden açılsa bile, mağdur olan oyuncuların hiçbirinin aynı hatayı tekrarlayacağına ihtimal vermiyoruz.





STAR VE WAR'SUZ BİR CRAFT İNTERNETİ FETHEDİYOR

Minecraft,Markus Persson'ın (Notch) tek başına hazırladığı bir oyun. Tasarım aşamasında özellikle Dwarf Fortress (Wikipedia: Dwarf Fortress) ve Infiniminer başta olmak üzere Dungeon Keper ve Rollercoaster Tycoon'dan da esinlenmiş. Oyunun Creative ve Survival adında iki modu bulunuyor. Creative modu sayısız blok kullanarak kendi dünyanızı kurduğunuz yapı ağırlıklı bir mod. Survival ise göre daha çok yapı seçeneği bulunmasının yanı sıra sizi tehdit edecek yaratıklar da içeriyor. Bu iki modun yapımı farklı geliştirme sürümleri altında devam ediyor. Klasik, Indev, Infdev ve alfa modlarından alfa oyunun son sürümü. Oyunun son sürümlerinde 3B modu sayesinde giriş seviyesi bir 3B gözlükle oyun dünyasını 3B görmek de mümkün. Oyunun ücretsiz sürümü klasik halen oynanabilse de son sürümü için alınması gerekmekte. Siz bu yazıyı okuduğunuzda betaya geçmesi beklenen oyun gittikçe popülerleşiyor. An itibariyle 853 bin kullanıcının 241 bini oyunu satın almış gözüküyor. Çıktığında 20 EU olması planlanan oyunun alfasının 9.95 EU olduğunu düşündüğümüzde şimdiden yaklaşık 2,4 milyon EU'luk bir satış gözükmekte. Oyun kısa sürede o kadar ciddi bir satış yakaladı ki PayPal bir dolandırıcılıktan şühelenerek Persson'ın hesabını bir süre dondurdu. Zaten Persson da sonradan işinden ayrılıp bir oyun firması kurdu. Adını yakın zamanda çok duyacağınız Minecraft'ı http://minecraft.net adresinden deneyebilir, satın alabilirsiniz.



KISA KISA KISA...

* Guild Wars 2 oyun içi sohbet, açık artırma/pazar ekranı harita ve karakter bilgisi iPhone, iPad, Android işletim sistemli ürünlerde ve daha sonrasında internet bağlantısına sahip taşınabilir cihazlarda izlenebilecek. Bu sistem Guild Wars 2 Extended Experience olarak adlandırılıyor.
* Smuggler'ın savaş taktikleri gizlilik, çeviklik ve üçkâğıt üzerine kurulu. Flash bomba ve iki blaster taşıyabilen Smuggler ilk ateş eden ve savaş alanında son ayakta kalan olmayı tercih ediyor. Cumhuriyet tarafında yer alacak Smuggler menzilli DPS ağırlıklı rol sahibi olacak ve Ord Mantell'de oyuna başlayacak.
* 8 yıllık Dark Age of Camelot'a 1.106 yaması gelerek sınıf yeteneklerinde değişiklikler yapıyor ve birkaç hatayı kaldırıyor. Ne diyelim, 10.yıl yamasını kutlamak üzere.
* Eve Online'ın 2011 eklentisi Incarna ile kendimizi gemi ve uzak istasyonlarından dışarı atabileceğiz.
* Sony Online Entertainment ve LucasArts'ın F2P'si Star Wars: Clone Wars Adventures açılışından 1 hafta sonra 1 milyon oyuncuya ulaştı.
* World of Darkness Online'ın ilk videosu bir cep tel. kamerası sayesinde internete düştü. Çocuklar gibi şenim.
* Kapanacağı duyurulan GoG.com yeni içeriğiyle dönmeye hazırlanıyor.



DEATHWING'İN AYAK SESLERİ

WoW Cat.'ın çıkış tarihi resmi olarak kesinleşmese de ibreler BlizzCon'dan kısa bir süre sonra Azeroth'un baştan sona değişeceğini gösteriyor. Uzun zamandır beklenen "oyun-sonu" olayları nihayet başlıyor. Alliance için Gnomeregan'ın, Horde için ise Echo Isles'ın geri alınmasıyla başlayan bu olay zincirinde siz bu yazıyı okurken muhtemelen Elemental İstilası başlamış olacak. Bir yandan Cat.'a hazırlanılacak 4.0 yamasının ön indiriminin açılması bu fikrimizi destekliyor. Yamanın boyutu ise dudak uçuklayacak cinsten. Sadece Stage 1, 5.19 GB desem bir resim oluşacaktır. Kotalılara sabır dileriz. Bu arada oyundan kalkacak Zul'Gurub'u son bir kez görmek gibi yarım kalmış işlerinizi tamamlamanızı öneriyoruz.



KARANLIK BİR DÜNYADA MASKELİ BALO

"Onlar etrafımızda, onlar her şeyi kontrol ediyorlar. Hep buradaydılar, kendi gizli savaşlarını yapıp yollarına çıkan her şeyi yok ediyorlar. Bunların hepsi, sen öldükten sonra başlıyor..."

Öncelikle bir yere oturun. Derin derin nefes alın. Yeterince sakin misiniz? Güzel, çünkü yanlış görmüyorsunuz. Gerçekten de World of Darkness Online'a ait bir haber okumaktasınız şu an. Oyunun yapımcısı CCP Games (EVE Online) White Wolf'un The Grand Masquerade Convention'ında resmi duyuruyu yapmasının yanında ilk bilgileri de bizimle paylaştı. Öncelikle, oyun 2004 yılında sona ermiş Masquerade modülünde geçecek (Requiem bekliyordunuz değil mi?). Bu da oyunda (şu an için) sadece vampirlerin olacağı anlamına geliyor. İleride ek paketlerle Werewolf, Mage gibi modülleri de ekleyebileceklerini tahmin etmek zor değil sanırım. Ancak asıl bomba ise tam da umduğumuz üzere oyunun tamamen sosyal ilişkiler ve politika üzerine kurulacak olması. Kısacası oyundaki her şey oyunculara bağlı olacak, oyundaki politik ortamı oyuncular şekillendirecek. Daha iyi eşyaydı, şu boss'u kesmeydi türü bir beklentiniz varsa World of Darkness Online'a hiç bulaşmayın bile yani ("LF3M to Cain" diyeni döverek torpora sokuyorlar bu oyunda). Oyunun ne kadar "hardcore" olacağına dair bir örnek istiyorsanız yapımcıların oyuna "permanent death" (bir kere öldünüz mü o karaktere elveda diyorsunuz) ekleme gibi bir düşünceleri olabileceğini söyleyelim, gerisini siz hayal edin. 2012'den önce maalesef kavuşamayacağız, ancak 2012'de sonunda rol yapmanın dibine vurabileceğimiz "o" DVO geliyor anlaşılan!







STARCRAFT II DE ESL TÜRKİYE'DE

MEVSİMLER DEĞİŞTİ AMA ESL TÜRKİYE'DE HEYECAN HİÇ BİTMEDİ! – DAMLA PINAR GÖK

Geçtiğimiz sene çıktık yola. Amacımız hem amatör hem de profesyonel oyuncuların şimdiye kadar hiç yaşamadıkları, bambaşka bir oyun keyfi yaşamasını sağlamaktı. Uzunca bir hazırlık döneminden sonra, nihayet haziran ayının sonlarına doğru ESL Türkiye'nin resmi açılışını yaptık. 6 ayın sonunda Asus Fifa 2010, Leadtek Counter-Strike 1.6, Lenovo Warcraft III, Kingston Call of Duty 4 ve Trackmania Nations Forever liglerinde dereceye giren oyunculara ve takımlara toplam 20.000 Lira değerinde ödüller dağıtacağımızı söyledik. "Oğlum kalk artık o bilgisayarın başından, oyun oynayınca ne olacak" diyen anne babalara söyleyecek bir bahanemiz de vardı artık hem. ESL Türkiye'nin ilk 3 ayını geride bıraktık, yolu yarıladık bile. Ama merak etmeyin, hâlâ liglerin üst sıralarına çıkmak için şansınız var!

ESL Türkiye'ye geçtiğimiz ay IEM (Intel Extreme Masters) ve EMS (ESL Major Series) Türkiye elemeleri damgasını vurdu. Peki nedir bu IEM ve EMS? ESL'in en çok takip edilen turnuvalarından bir tanesi olan ve geçtiğimiz ağustos ayında Köln'de düzenlenen Gamescom fuarındaki finallerini de adım adım takip ettiğimiz uluslararası bir turnuva Intel Extreme Masters. ESL'nin en prestijli turnuvalarından birisi olan EMS ise Avrupa'nın en üst seviye takımlarının mücadele ettiği, toplamda 22.500€ para ödülü dağıtılacak ve tüm e-Sports camiasının yakından takip ettiği yine uluslararası bir turnuva. Bunu söylemek için çok uzun zamandır bekliyorduk ama "artık uluslararası arenada biz de varız". Artık turnuvalarda diğer Avrupa ülkeleriyle beraber bizim için de slot ayrılıyor ve yavaş yavaş bizim de takımlarımız grup elemelerinden çıkıp dünyanın en ünlü takımlarına karşı oynamaya başladı.

IEM'e Türkiye bu sezon 2 oyunda katılıyor. Counter-Strike 1.6 ve Starcraft II. ESL'in en çok ilgi çeken turnuvalarından bir tanesi olan IEM'in elemeleri, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de heyecanla takip edildi. Birbirinden çekişmeli maçların yaşandığı Counter-Strike elemelerinde finale kalan HWA ve Dark Passage.Kingston arasındaki karşılaşmanın sonunda yüzü gülen taraf Dark Passage.Kingston oldu. Starcraft II elemesinin final maçıysa BLooD. ASUS ve SlowLearner arasında gerçekleşti ve 2-1'lik skorla BLooD. ASUS Avrupa elemelerine katılmaya hak kazandı.

EMS'e ise 4 oyunda katıldık. Counter-Strike: Source, Trackmania Nations Forever, Warcraft III ve Call of Duty 4. TMNF'da, ESL Türkiye resmi açılışından sonra ilk kez uluslararası bir turnuvada yarışma fırsatı buluyoruz. Oldukça eğlenceli geçen Türkiye elemelerinde asfaltın tozunu attıran oyuncular arasında finale Mefeye ve Yoshi kaldı ve Mefeye final maçını kazanarak bir sonraki adıma geçmeye hak kazandı. CS:S'deyse Vendetta Team ve 27united e.V. arasındaki final maçının galibi Vendetta Team oldu. Çok heyecanlı karşılaşmaların olduğu bir diğer oyun da CoD4'tü. HWA. Cod4 ve TEAMCL1CK arasındaki final maçının kazananı HWA oldu. Warcraft III karşılaşmalarıysa "efsane oyunlar ölmez" sözüne yakışır bir şekilde gerçekleşti. ZaChTT ve Max_EvAnS arasındaki final maçında 2-1'lik skorla yüzü gülen taraf Max_EvAnS oldu.









MERLIN'İN KUPASI

Ekim ayında ESL'de bir de özel cup'ımız olacak. Merlin'in Kazanı (www.merlininkazani.com) ve ESL işbirliğiyle düzenlenecek Counter-Strike 1on1 cup'ta özel ödüller ve daha birçok sürpriz CS oyuncularını bekliyor. Ayrıntılar için web sitemizi takibe devam edin!

Sürprizlerimiz bitmiyor dedik, ama bu sürprizler sadece web sitesine özel değil. Facebook sayfamızda (http://www.facebook.com/eslturkiye) da ödüllü mini yarışmalarımız devam ediyor. Crysis çantası ödüllü "en komik ekran görüntüsü" yarışmamız nihayet sonuçlandı ve Ertuğrul Baycu yeni çantasına kavuştu.

Şüphesiz ki ekim ayının en büyük olayı, bizim de uzun zamandır sabırsızlıkla beklediğimiz ödüllü Starcraft II ligi olacak. Türkiye'nin ilk ve tek yasal Starcraft II liginde birbirinden güzel ödüller ve birbirinden heyecanlı karşılaşmalar bizi bekliyor. Dergi içerisinde iddialar başladı bile. ESL hem amatör hem de profesyonel, tüm oyuncuların kendilerine göre bir eğlence bulabileceği, son zamanların en büyük oyun platformu. Siz de bu heyecanın içerinde yer almak istiyorsanız www.esl.eu/tr linkini internet tarayıcınızın sık kullanılanlar listesine eklemeyi unutmayın.

BİRİ OGZ ABONELİĞİ Mİ DEDİ?

Starcraft II heyecanı tüm yurdu, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'ni, dış temsilcilikleri ve ESL Türkiye'yi sarmaya devam ediyor. Madem herkes bu kadar heyecanlı, biz de ekim ayında açılacak büyük ödüllü Starcraft II liginin öncesinde özel bir SC2 turnuvası yapalım dedik. Özel bir turnuvanın ödülünün de özel olması lazım tabii. Bu satırların yazıldığı sırada henüz karşılaşmalar başlamamıştı ama 28 Eylül'de başlayacak OGZ SC2 turnuvasında ilk 3'e giren oyunculara Oyungezer aboneliği veriyoruz! Tamam, evet Oyungezer'in henüz bir abonelik sistemi yok ama ödüller her ayın ilk günlerinde bizzat bizim tarafımızdan itinayla kargoya verilecek. ESL Türkiye'de sürprizler hiç bitmiyor, her an her şey olabiliyor. Bu yüzden sık sık www.esl.eu/tr sitesini ziyaret etmeyi unutmayın.

OGZ EDİTÖRLERİ ÖDÜLLÜ ESL STARCRAFT II LİGİ HAKKINDA NE DEDİLER

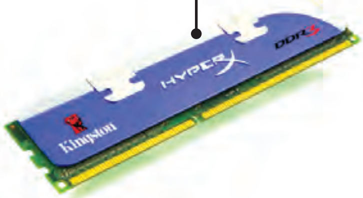
Can: Biz de katılabiliyor muyuz? Döverler ki bizi orda :/
Göker: Yerime Koreli göndereceğim. Benim yerime imza atacak yoklama kâğıdına.
Burak: Efsane geri döndü! Hayatta bir kez olur! Adriana Lima'dan bile daha güzel!
Volkan: Eğer aduket atabilen Zerg'ler, depdep yapabilen Terran'lar veya oryuket çıkarabilen Protoss'lar olsaydı katılır ve birinci olurdum.
Eren: Siege tank'lerde indirim varsa gelirim.
Sinan: Lige katılırsam oyun editörlüğünden atılacağım için çok istediğim halde katılamıyorum, ühü.
Faruk: Başıma bir şey gelmeyecekse, Starcraft II multiyi beceremiyorum.
Berkant: Ben admin olmak istiyorum.

ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ



LEADTEK COUNTER-STRIKE 1.6 LİGİ ÖDÜLLERİ

1- 5 adet Leadtek Winfast GTX470 Ekran Kartı
2- 5 adet Leadtek Winfast GTX460 Ekran Kartı
3- 5 adet Leadtek Winfast GTS250 Ekran Kartı



KINGSTON CALL OF DUTY 4 LİGİ ÖDÜLLERİ

1- 5 adet Kingston 6GB DDR3 Bellek Kiti
2- 5 Adet Kingston 4GB DDR3 Bellek Kiti
3- 5 Adet Kingston 2GB 800MHz DDR2 HyperX Bellek Kiti



LENOVO WARCRAFT 3 LİGİ ÖDÜLLERİ

1- Lenovo IdeaPad Y560
2- Lenovo IdeaPad U350
3- Lenovo IdeaPad S10-2 Netbook



ASUS FIFA 2010 LİGİ ÖDÜLLERİ

1- Asus ENGTX480 Ekran Kartı
2- Asus ENGTX470 Ekran Kartı
3- Asus ENGTX465 Ekran Kartı



TRACKMANIA NATIONS FOREVER LİGİ ÖDÜLLERİ

1- Saitek R660GT Force Feedback Direksiyon
2- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon
3- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon



ISSIZ BİR ADAYA DÜŞSEYDİNİZ YANINIZA BAZUKA MI ALIRDINIZ EL BOMBASI MI? -GÖKTUĞ YÜKSEL

Öğrenmesi kolay, ustalaşması yıllar alabilen, senelerdir bilgisayarımdan silinmeyen, kafama estikçe oynadığım ve en sevdiğim sıra tabanlı strateji oyunu olan Worms serisinin en son oyunu ile sizlerle beraberim arkadaşlar. PC, Xbox 360, PSP ve hatta ve hatta iPhone'umdan bile oynadığım bu dehşet oyunun son versiyonu Steam üzerinden piyasaya sürüldü ve eski kurtçular veya kurt olayına yeni girenler için uykusuz geceler geri döndü.

Worms'un 1995'de piyasaya çıktığını hatırlatacak olursak bu oyunu tam 15 yıldır oynadığımı söyleyebilirim. Tabi Worms çıkmadan önce benzeri ancak daha basit oyunlarla da monitör başında sabahladığımız olmuştu. Bunların en önemlisi ki, bence bu oyun türünün babasıdır, MS-DOS ile yüklü gelen Qbasic kütüphanesindeki "Gorillas" isimli oyundur. O sıralar en sevdiğim (hâlâ da en sevdiğim) arkadaşım Özgür ile bu Gorillas'ı oyun başına 10 bin lirasına oynardık ve çoğu zaman Özgür'ün eline verirdim (muzları). Özgürden üttüğüm paraları bankada yatırım hesabına koysaydım sanırım şimdi o paralarla ev falan alınırdı heralde. Ehueuheh.

Gökdelenlerin tepesine çıkmış iki gorilin birbirlerine muz atmasından ibaretti oyun, atış açınız ve hızınız numara olarak giriliyordu ve goriller birbirine muz atıyordu. Ulan diğer goriller muz bulamıyor, zaten kilosu pahalı, bunlar da bulmuşlar, birbirlerine fırlatıyorlar. Bir vurdumduymazlık, bir kıymet bilmezlik, ne siz sorun ne ben söyleyeyim yani. Çok kafamı bozuyordu bu olay. Zaten sonrasında ilk Worms çıktı, biz de Gorillas'ı bırakıp Worms'a geçtik.

WORMS'UN GEÇMİŞİ VE GELECEĞİ

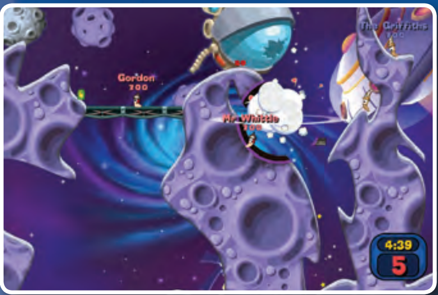
1999 senesinde çıkan Worms Armageddon, Worms olayında bence son noktayı koymuş olan oyundur. Bence en orijinal ve detaylı Worms oyunu o idi. Zaten o zamanlar CD Oyun dergisinde de 12-13 sayfalık efsanevi bir Worms Armageddon yazısı yazmıştm. Envai çeşit Worms oyunundan sonra Team 17, yeni bir olaya imza atmak istedi ve Worms'u 3D yaptılar. Bence bu serinin en kötü kararıydı bu. Zira Worms 3D berbat bir oyundu, ardından bir 3D oyun daha yaptılar, ama baktılar ki bu böyle olmayacak, en sonunda "özümüze dönelim" dediler ve oyunu yeniden iki boyutlu hale getirdiler, ilk olarak Xbox 360 üzerinden satışa çıkardılar, sonra bu Worms Reloaded çıktı ve şu anda PS3 için de yeni bir 2D versiyon çıktı. Ancak ne yazık ki artık adamlar mı kolaya kaçmak istediler, yoksa üretkenlikleri, yaratıcılıkları mı azaldı bilemeyeceğim, bu oyun ile geçen sene Xbox 360 için aldığım Worms 2: Armageddon tamamen aynı oyunlar nedereyse. Zaten X360'de Campaign'i falan bitirmiştim, Live üzerinden milletin hesabını kesiyordum, ben bu oyunun biraz daha derin olmasını isterdim ama değil maalesef. Sanırım Campaign tamamen aynı zaten. O yüzden X360 için Worms 2: Armageddon'ı alanlara bu oyunu pek öneremeyeceğim, çünkü hemen hemen aynı oyun...Ama sonuçta PC'de 2001'den beri adam gibi 2D Worms oyunu çıkmadığı için bence bu oyun çok önemli bir oyun... Gelecekte ise Worms 3D falan olmasın, bu şekilde 2D devam etsin, ama daha orijinal, yeni silahlar katılsın diyorum. Bence oyuna en çok zevk katacak olan etken yeni silahlar olacaktır.

NELER YENİ

Arkadaşlar açıkçası oyun bildiğimiz Worms. Şimdi burada Worms oyunundan bihaber olan arkadaşlar olabilir, onları da hoş görmek lazım tabi. Kısaca bahsedersek, bir arazi üzerine yayılmış, genelde 4 kişiden (kurtçuktan) oluşan takım elemanlarınız, diğer kurtçuklarla ölesiye kapışıyorlar. Sıra usulü oluyor tabi bu, bir siz bir onlar. O yüzden stratejinizi de çok iyi ayarlamanız gerekiyor. Başta dediğim gibi oyunu öğrenmesi çok kolay ama oyunda ustalaşması zaman alıyor. Özellikle karşınızda gerçek bir insan ile karşılaşıyorsanız ve bu karşılaştığınız cengaver benim gibi (öhöm öhöm) Worms ustası ise, pek şansınız olmayabilir. Zira şimdiye kadar birçok online maç yaptım Reloaded'da ve de sadece bir kere yenildim, onda da iki kurtçuğum suyun hemen yanındaydı, karşı taraf tek bir bazuka ile ikisini birden suya yolladı. Neyse, dediğim gibi oyunda pek bir yenilik yok, ama yıllar sonra yeni sistemlerde yeni bir Worms görmek güzel, zaten fiyatı da 20 dolar olunca bence herkesin bütçesine uygun, seneler boyu bilgisayarda duracak bir oyun olduğu için kaçırıl-









NE İYİ? NE KÖTÜ?

+Worms geri döndü!!!!
+Fiyat faktörü
+Oynanabilirlik, sesler, müzikler, grafikler
+Worms işte, daha iyi ne olabilir?
- Worms Armageddon daha iyi
- Adı değişik olmasına rağmen X360'deki oyunun aynısı
- Armageddon kadar detaylı değil

ması gerektiğini düşünüyorum. Bu arada ben oyunu Steam üzerinden önceden sipariş etmiştim, hem yüzde on indirimden faydalandım (2 dolar yani yihuuu) hem de özel birtakım eşyalara ulaşımım oldu. Mesela önceden sipariş edenler Fes takabiliyor. Benim kurtçuklar paso fesle dolanıyor etrafta. Ehueuhehu. Fes başıma fes başıma, püskülü ben olayıııım, püskül başıma, başım kapıya, kapı başıma....

STRATEJİ, ZEKÂ VE BECERİ

Bence Worms serisini özetleyen üç kelime bunlar. Sırasıyla bunlar hem de. Yani oyunda taktik stratejileri bilmedikten sonra istediğiniz kadar zeki veya becerikli olun, oyunda bir halt yiyemezsiniz arkadaşlar. Örneğin, 5 enerjisi kalmış bir kurtçuğunuzun iki yanında 23 enerjisi kalmış iki düşman kurtçuğu varsa, bunları tek elde iki kere ateş etmenize izin verilen Shotgun kullanarak öldürmeyi bilmeniz lazım. Ya da mesela dinamit bırakmadan evvel, dinamitin götürebileceği maksimum gücün 65 olduğunu bilmeniz lazım. Holy Granade atarken o Holy Granade'in patladıktan sonra ne çapta bir oyuk açacağını bilmeniz lazım ki sizin etrafınızdaki kurtçuklarınız zarar görmesin. Bunun gibi yüzlerce şeyi bilmeniz lazım. Mesela bu oyundaki mıknatısın füzeleri ve hatta Air Strike'ı uzaklaştırabildiğini, ancak mermileri uzaklaştıramadığını bilmeniz lazım, Jetpack kullanırken havadan dinamit bırakabileceğinizi bilmeniz lazım...

Taktik olayları öğrendikten sonra sıra zekaya geliyor. Worms için zeka lazım, kısa ve öz bir şekilde bu böyle. Üzerinde daha diyecek bir şey bile yok. Ehuuhue. O yüzden üçüncü etkene geçiyorum; beceri. Evet arkadaşlar, zeka doğuştan gelmeyebilir ama bir şey üzerinde çok kasarsanız o konuda becerikli olabilirsiniz. Mesela adam gibi el bombası atmak veya Ninja Rope kullanmak bence üstün beceri isteyen işler. Zaten Ninja Rope kullanmasını bilmiyorsanız oyunu da oynamayın daha iyi. Cidden, belli bir noktadan sonra olay Ninja Rope'da bitiyor bence, çünkü çoğu zaman yaklaş, vur, kaç üçlüsünü kullanmanız gerekecek. Gerçi niyeyse bu oyuna çok jetpack koymuşlar, Ninja Rope eski önemini kaybetmiş gibi biraz ama zaten oyundaki kuralları falan istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz, silahları açıp kapatabiliyorsunuz, o yüzden custom matchlerde kafanıza göre takılabilirsiniz. Biz mesela eskiden artık normal şekilde oynamayı bırakmış "sadece el bombası ulan!" modunda oynamaya başlamıştık.

BİLGİSAYARIN MALLIKLIARI VE YETENEKLERİ

Tek başınıza bilgisayara karşı oynamak bir yere kadar arkadaşlar. Zaten adamlar yapay zekayı iyi ayarlayamamışlar. Bilgisayarın yönettiği kurtçuklar ya tam mal oluyorlar, ya da inanılması güç, hatta imkansız hareketler yapıyorlar. Bunlara bir örnek vermek gerekirse, örneğin benim kurtçuk düşmanın solunda, aramızda da bir tane nükleer varil var, patlayanlardan, bazen bilgisayar o varile yaklaşıyor ve bana ateş edecem derken varili vurup, patlayıp kendini öldürüyor... Anlamak mümkün değil. Bazen normal hayatta böyle salakça hareketler yaparak oynayan adamlarla karşılaşıyordum, acaba Team 17 "gerçekçilik" kavramını "böyle adamlar var la bazarda!" dercesine mi böyle yapmış bilemeyeceğim ancak bazen de herifler inanılmaz atışlar yapıyorlar. Mesela tünelimi kazmışım, girmişim aşağılara ne bazuka gelir ne bir şey, bilgisayar öyle bir atış yapıyor ki, herifin attığı el bombası ilk önce duvara falan çarpıyor, oradan hopluyor, zıplıyor falan, tıntıntın kafamın üstüne kadar geliyor tünelin içinde. Yani bu kadar insafsız atışlar bence biraz saçma olmuş. Ulan ben bile o kadar iyi el bombası atamıyorum, bilgisayar nasıl atıyor!

MULTIPLAYER ETKENİ

Bu sebeplerden ötürü en temizi, oyunu çoklu kişili, ister online ortamda, isterseniz aynı odada arkadaşlarınızla oynamak. Bizim Eskişehir'de yaptığımız efsanevi Worms partilerini unutamıyorum. O sıralar benim odam ufacıktı ama 8-9 kişi doluşurduk, millet yatağın tepesinde sıra beklerdi sandalyeye oturup atışını yapmak için. Zaten maçlar ilk başladığında o kadar çok takım olduğunda etraf kurt cenneti, havaya at bir Banana Bomb, sonra olanları seyret, tam bir kurtçuk katliamı meydana gelirdi. Bu arada tahmin edersiniz, oyundaki en güçlü silahlardan olan Banana Bomb Gorillas'a ithafen konmuş bir silah, ya da en azından ben öyle olduğunu tahmin ediyorum. Bu arada online ortamda benimle kapışmak isterseniz Steam üzerinden beni ekleyebilirsiniz. Steam ID: Goktallica

Arkadaşlar açıkçası Worms hakkında daha yazılacak onlarca şey var (neden 13 sayfa inceleme yaptım sanıyorsunuz) ancak bu nadide oyunu sadece iki sayfa incelediğimiz için maalesef yazımı burada bitirmek durumunda kalıyorum. Son söz olarak Worms anlatılmaz, yaşanır ve oynanır diyorum. Herkesi online ortamda kurtçukfest'e bekliyorum...



SON KARAR

GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★★
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★★★

NE KADAR OYNANIR? 1 SAAT · 1 GÜN · 1 HAFTA · 1 AY · 1 YIL

X360 ve PSN'dekinin aynısı olsa da ve de 10 sene önceki Armageddon kadar derin bir oyun olmasa da, yenilenen, güncellenen ve 20 dolara satılan bir Worms oyununa kimsenin hayır dememesi gerektiğine inanıyorum...

8,8

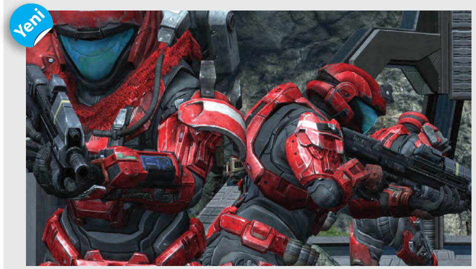
PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji > **Yapım:** Team 17 > **Türkiye dağıtıcısı:** Steam (20$) > **Yaş Sınırı:** 13 > **Önerilen Sistem:** Windows XP, Vista, 7, 1.25GHz işlemci, 1GB RAM, 128MB ekran kartı, DirectX 9 veya üstü, 2GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** store.steampowered.com/app/22600/

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

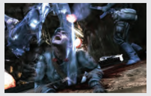
FARKINDA MISINIZ, KUTULU OLARAK DAĞITIMI YAPILMADIĞI HALDE SATIŞ BAŞARISI YAKALAYAN OYUNLARIN SAYISI BİR HAYLİ ARTMAYA BAŞLADI. BELLİ Kİ DÜKKÂNA GİDİP OYUN ALDIĞIMIZ GÜNLER SAYILI, ARŞİVİNİZİN KIYMETİNİ BİLİN.

FPS *(First Person Shooter)*

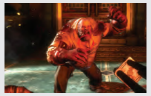


HALO REACH
360

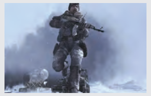
Konsollarda online oynanabilen FPS'lerden bahsedilince, Halo'nun ismi daima en üst sırada anılır. Serinin son oyunu Reach ise çok zor bir işi başarıyor: Öncüllerinin de üstüne çıkıyor. Eski oyunların en iyi yönlerini kendi bünyesinde toplarken, kişiselleştirme seçeneklerini abartarak geliyor Reach. Senaryosu da keyifli olduğu ve bütün hikayeyi iyi birleştirdiğine göre, bize de Reach'i size tavsiye etmek kalıyor.



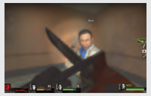
Battlefield Bad Company 2
PC, PS3, 360
Multiplayer konusunda Modern Warfare 2'yi sığ bulan FPS ustalarını ihya eden, kullanılabilir araçları, askerinizi geliştirme imkanıyla BC2 yılın en iyi FPS'lerinden



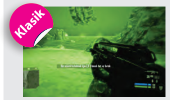
BioShock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.



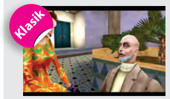
Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS3, 360
Modern Warfare 2 öyle güzel bir oyun ki, daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



Crysis
PC
Çıktığında oynayamamış mıydınız? Artık bilgisayarınız Crysis'in altından kalkabilir durumdadır sanırız. Hazır ikinci oyun gelmeden, fırsat bu fırsat, saldırın!



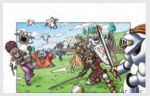
No One Lives Forever 2
PC
"Monolith'in yeni bir NOLF yapmak için neden ayak sürüdüğünü anlamayan en az bir bin kişi bulabilirim" diyen bin kişi bulabilirim.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 PORTABLE
PSP

Bazı seriler vardır, siz inatla oynamadıkça, onlar inatla daha da güzelleşir... Persona da böyle işte. Persona 3'ün PSP versiyonu mükemmel rol yapma oyunu. Hem düşmanlarınıza karşı savaşırken, ama aynı zamanda okul hayatınıza da dikkat etmeniz, sınavlarınıza çalışmanız, arkadaşlarınızla takılmanız gerekiyor. Savaşlara eklenen gerçek zamanlı oynanış ise takım arkadaşlarınızı yapay zekanın başarıyla yönetmesi sayesinde oyuna müthiş bir akıcılık getirmiş.



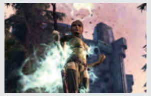
Dragon Quest 9: Sentinels of the S.S.
DS
DSi satışlarını %150 arttıran DQ9, batılı oyunculara daha çok hitap edebilmek için biraz daha aksiyon ağırlıklı olmuş. Tabii bu, mükemmel olmasına engel değil!



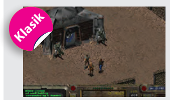
Final Fantasy 13
PS3, 360
Görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren bir Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz.



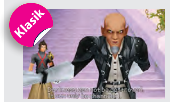
Mount & Blade Warband
PC
Türk yapımı bir oyun olan M&BW, büyü vs. olmadan, gerçekçi bir ortaçağ dünyasına sizi atıveriyor. Ondan sonra ne yapacağınız ise tamamen size kalmış.



Dragon Age Origins + Awakening
PC, PS3, 360
Tam da kendimizi kurtardık derken, Dragon Age'e gelen Awakening ek görev paketiyle yeniden gerçek dünyadan kopup fantaziye geçiş yaptık.



Fallout
PC
"Fallout diye yeni bir oyun çıktı, gördün mü?" 1997'nin en ölümcül cümlesiydi çoğumuz için. Çoğumuz hala bu yüzden kendine gelemedi



Kingdom Hearts
PS2, PSP, DS
Square Enix ve Disney karakterlerini buluşturan bu kendine has mükemmel seriyi hiç bilmeyenlere hatırlatmak istedik. Her bir oyunu ayrı güzeldir.

AKSİYON



METROID OTHER M
Wii

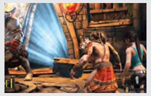
Nintendo'nun yüreğine yakın tuttuğu serilerini yaban ellere emanet etmesi pek alışık olduğumuz bir şey değil. Ama mükemmel Metroid Prime üçlemesinden sonra aynı FPS tarzı oynanıştan devam etseler, kendilerini tekrarlamaya başlayacaklarını bildiklerinden, Team Ninja gibi (Dead or Alive, Ninja Gaiden) yetenekli bir ekibe emanet etmekle çok iyi etmişler. Platform özüne daha yakın ama yeniliklerle dolu şahane bir oyun olmuş.



Castle Crashers
PS3, 360
İşte rahatlıkla gözünüzden kaçabilecek mükemmel oyunlara bir örnek... Alien Hominid'in yapımcılarından (onu da bilmiyordunuz, itiraf edin) şahane bir co-op oyun.



Limbo
360
"Az çoktur" kuralının ne kadar doğru olduğunu gösteriyor insana. Siyah beyaz görselleri, minimalist ses efektlerinin yanında rahatsız bir tarafı da var.



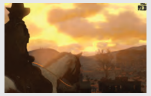
Lara Croft and the Guardian of Light
PC, PS3, 360
Diablo oynanışı ile Tomb Raider'ın yan yana geleceğini düşünür müydünüz hiç? Eidos düşünmüş, pek de iyi olmuş. Şimdi PC versiyonu da var



Dead Rising 2
PC, PS3, 360
Zombi öldürme şekillerinin suyunu çıkartan Capcom, artık onları yarışma ve reality show haline getiriyor.



Mafia 2
PC, PS3, 360
İlk oyundan sonra ufak çaplı bir hayal kırıklığı yaşatsa da, 2K Games verdiği sözlerin çoğunu tutamamış olsa da, o hikayesi, o atmosferi için oynanır be paşam!



Red Dead Redemption
PS3, 360
Rockstar bu kez kendini aşmış. GTA'yı bile kıskandıracak dolulukta, gerçekçilikte ve güzellikle bir vahşi batı dünyası yaratmış...

En sevdiğin futbol oyunu hangisi?



1. *Sensible World of Soccer - Hiçbir futbol oyununda topa falso vermek bu kadar eğlenceli olmamıştı - Ali*
2. *Pro Evolution Soccer 6 - Hala ve inatla en iyisi olduğu için! - Sinan*
3. *World Cup 98 - Çünkü ben o zamanlar hala futbol oyunlarını oynuyordum ve WC98'i deliler gibi oynamıştım! - Can*
4. *GOAL 3 - Rakibini pataklayarak futbol oynama keyfi! - Emre*
5. *Hiçbir futbol oyununda topa falso vermek bu kadar eğlenceli olmamıştı - Eser*

Hangi çizgi roman kahramanının oyunu yapılsa amuda kalkarsın?



1. *Drizzt'in çizgi romanı da olduğunu saysak ve Drizzt desem? Takla atmayı geçtim, havada bile dururum, şahitlerim var. - Can*
2. *V for Vendetta, yapıldığı an beni uzun süre göremezsiniz. - Sinan*
3. *Deadpool - Karakter yapısı ve espri anlayışıyla zaten oyun kahramanı olacak potansiyel var bu adamda - Ali*
4. *Calimero - Kimse kalkıp oyun yapmaz da ondan. Ne gerek var amuda kalkmaya? - Kaan*
5. *Sandman - İkinci bir Sanitarium vakası olur bence. - Damla*

Oyun oynamaya ara vermen gerektiğini nasıl anlarsın?



1. *Güneş ışıklarının odamı aydınlatmasından. "Aaa sabah olmuş!" - Can*
2. *Playstation Move ile geçen 3 günün ardından vücudumun yarısının tutulmasından. - Ali*
3. *Ekrandan başka bir yere baktığımda arayüz nereye kayboldu diye bakınmaktan. - Emre*
4. *Artık bilgisayarla konuşmaya başladıysam, sinirlenip "git bi çay koy" diyorsam ve hakikaten gitmesini bekliyorsam... olmuşum. - Serpil*
5. *En son oyun oynamaya başladığımda saçlarım kısaydı. Bilgisayarın başından bir kalktım ki belime geliyor! - Eren*

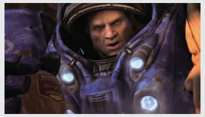
STRATEJİ



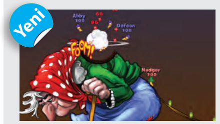
Civilization 5
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



R.U.S.E.
PC, PS3, 360
İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efen-di gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satranctır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşü-nerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.



Worms Reloaded
PC, PS3, 360
Kurtçuklar özüne, biz de 10 yıl öncesine geri döndük. "2D'de hayır vardır" deyip Holy Greanade'i kafanıza sallıyorum burada.

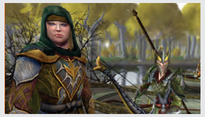


Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.

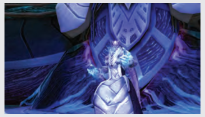
DVO *(Devasa Online)*



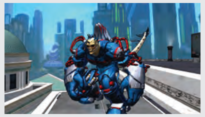
Need for Speed World
PC
Carbon ve Most Wanted şehirlerini harmanlayıp, devasa online bir dünyada özgürce yarışmanıza izin veren World, online yarış oyunu türünü gerçek anlamda başlatabilecek mi?



LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

SİMULASYON



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemir-meye başlayacağız.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



Comanche 4
PC
Delta Force'un yapımcısı Novalogic'in son iyi oyunlarından olan Commanche 4, gerçekçilikle aksiyonun iyi dengelendiği bir simulasyon olarak hafızalarımıza kazınmış.



Falcon 4.0: Allied Force
PC
Allied Force güncellenmiş grafik motoru, daha iyi yapay zeka ve yeni çok oyunculu seçenekleriyle Falcon 4.0'i günümüze taşıyor.

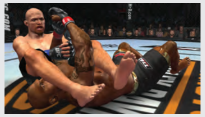


Operation Flashpoint
PC
Düşman topraklarında karanlık bir gecede kayboldunuz ve yönünüzü bulmak için sadece gökteki yıldızlar var... İşte Operation Flashpoint böyle anlarla dolu bir piyade simulasyonu.

SPOR



PES 2011
PC, PS3, 360, PSP, Wii
PES 3 yıllık "ne yöne gidemeyeceğini" bilememe sorununu 2011'de çözmüşe benziyor: Seçimini aşırı zorluk ve gerçekçilikten yana kullanıyor Seabass ve takımı.



UFC Undisputed 2010
PS3, 360, PSP
WWE'yi falan unutun, UFC'deki yumruklar, tekmeler ve kan gerçek. Bu şiddetin ekranlarda kalmasını istiyoruz ve UFC'yi listemize alıyoruz.



Blood Bowl
PC, 360, PSP, DS
Warhammer evreninde geçen vahşi bir Amerikan Futbolu oyunu herkese göre bir oyun değildir. Ama Amiga klasiği Speedball'u sevenler için tadından yenmez.

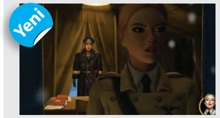


NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



Championship Manager 2010
PC
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

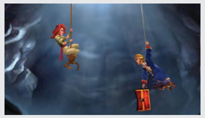
MACERA



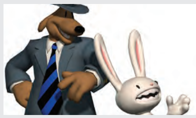
Lost Horizon
PC
Grafikleri, bulmacaları ve Indiana Jones'a çıkarttığı şapkasıyla Lost Horizon iyi bir oyun. Macera oyunu sevenleri yanıltmaz.



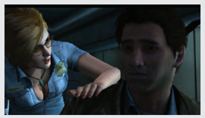
Amnesia
PC
Daha önce herhangi bir oyunda korkuğunuzu mu düşünüyorsunuz? Amnesia'ya davet ediyoruz sizi o zaman. Bir çift temiz iç çamaşırınızı da yanınızda getirin.



Monkey Island 2: Special Edition
PC, PS3, iPhone, 360
MI2 zamanına yaşınız yetişmediyse, dünyanın en komik oyununa günümüz grafikleri ve seslendir-melerle kavuştunuz. Hadi iyisiniz!

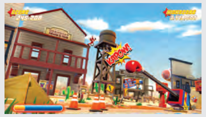


Sam and Max Season 3
PC, PS3, 360, Wii
Tavşan Sam ve köpek Max'in her sezonunun başa-rısının ardında, eski Lucasarts adventure'larında imzası olan isimlerin yapıyor olması yatıyor.



Silent Hill: Shattered Memories
Wii, PS2, PSP
Bu oyunu Wii haricinde bir sistemde oynamayın! Aynı hissi duyamazsınız! WiiMote'tan telefon konuşması yapamaz, kafanızı sallayamazsınız...

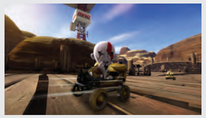
YARIŞ



Joe Danger
PS3, 360
Aslında tam olarak bir yarış oyunu değil, platform da denebilir, sonuçta soldan sağa doğru atlaya zıplaya giden bir motorcuyuz. Ama çok eğlenceli ya...



Split/Second Velocity
PC, PS3, 360
Yarışlar bir süre sonra sıksa da, her an kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.



Modnation Racers
PS3
Sony bu "öyle bir oyun yapalım ki oynayanlar sonsuza kadar yeni içerik yapsın" olayını çözdü. Modnation Racers ile görüyoruz bunu.



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).

AYIN ALTIN OYUNU



Civilization 5



Castle Crashers



Halo Reach

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Bu listede bir gariplik var ama... Önümüzdeki üç ay çıkış tarihi belli olan tüm oyunlar... samki "iki" ayda çıkacak gibi. Evet evet, yanlış görmüyorsunuz, Aralık ayına çıkacağı kesinleşmiş tek bir oyun yok. Endişeleniyoruz!

EKİM '10	
Arcania: Gothic 4	PC, 360
Blood Drive	PS3, 360
Castlevania: Lords of Shadow	PS3, 360
Enslaved: Odyssey to the West	PS3, 360
Fable III	360
Fallout: New Vegas	PC, PS3, 360
FIFA Manager 11	PC
Final Fantasy XIV	PC
LEGO Universe	PC
Medal of Honor	PC, PS3, 360
Nail'd	PC, PS3, 360
NBA 2K11	PC, PS3, PSP, 360
NBA Elite 11	PS3, 360
Patapon 3	PSP
Professor Layton and the Lost Future	DS
Rock Band 3	PS3, Wii, DS
SAW II: Flesh & Blood	PS3, 360
Star Wars: The Force Unleashed II	PC, PS3, 360, Wii, DS
Super Scribblenauts	DS
Two Worlds II	PC, PS3, 360
Vanquish	PS3, 360
WRC: FIA World Rally Championship	PC, PS3, 360
KASIM '10	
Apache: Air Assault	PS3, 360
Assassin's Creed: Brotherhood	PC, PS3, 360
Call of Duty: Black Ops	PC, PS3, 360, Wii, DS
Epic Mickey	Wii
Football Manager 2011	PC, PSP
GoldenEye 007	Wii
Gran Turismo 5	PS3
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1	PC, PS3, 360
James Bond 007: Blood Stone	PC, DS
Kinect Adventures	360
Kinect Joy Ride	360
Kinect Sports	360
Kinectimals	360
Majin and The Forsaken Kingdom	PS3, 360
Max Payne 3	PC, PS3, 360
Michael Jackson	PS3, Wii, DS
Need for Speed Hot Pursuit	PC, PS3, 360, Wii
Sonic Colors	Wii, DS





BİR NEVİ TATİLDEYİM

Tam da derin bir oh çekmiştim bu ay. Ne de olsa köşemizden sayfa çalacak büyük bir fuar yoktu, her şey yolunda görünüyordu. Ama öyle mi oldu? Elbette hayır, bu sefer de reklâm akınına uğradık. Dolayısıyla da "yangında ilk feda edilecek şey" kıvamında yine piyango bize çıktı :P "E bu kadar kısıtlı sayfada ne yaptınız peki" diyecek olursanız ben de size "Ehem, ben bir şey yapmadım ama Aliylen Tubek yaptı" derim. Ali *Halo Reach* ile ilgili multi taktikleri döktürdü, Tuğbek Usta da "madem *Civilization V*'e başlayacaksınız, alın buradan başlayın" diyerek bir sayfamıza ismini yazdırdı. Bana da yine yan gelip yatmak düştü açıkçası. Ama Serpil'le anlaştık, eksiltilen bu sayfaları önümüzdeki aylarda faiziyle geri verecekmiş :) Hiç olmadı düzenlerim valla bir fuar, öyle el koyarız sayfalara. Evet evet, yaparım bunu.
Bu arada malumunuz, yeni yaşımıza da girmek üzereyiz. Eğer köşemizde değişmesini istediğiniz şeyler, önerileriniz falan varsa lütfen paylaşmaktan çekinmeyin. Yazımı bir yandan Dimmu Borgir - Endings and Continuations dinleyerek sonlandırırken (pek bir manidar oldu) gelecek aya görüşmek üzere diyorum efendim. Fare thee well!
Eser Güven

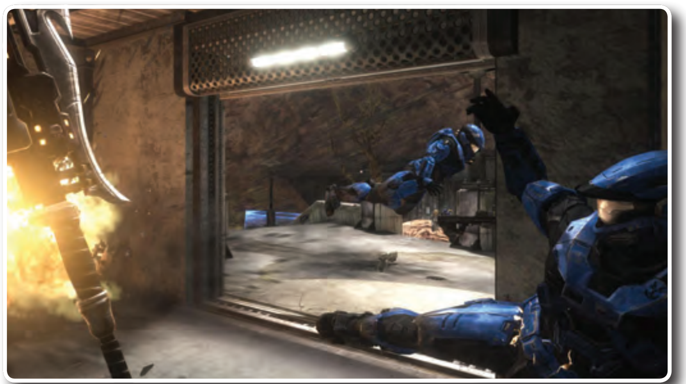
HALO REACH REHBERİ

HER ŞEYİ BAŞLATAN SAVAŞIN REHBERİ –ALİ SEZGİN

Nasıl ki yılbaşı kartlarında yeni yılı temsilen yaşlı bir adamın yerini dişlek bir bebek alıyorsa, Halo serisinde de durum aynen böyle oluyordu. En az 2-3 yıl Halo 3 oynayan insanlar, sanki o arada hiç yeni oyun çıkmamış gibi yeni Halo'ya geçiyorlardı. Bu sefer durum biraz farklı. Halo Reach gerek oynanışta gerekse de online yapısında, en babayiğit oyuncuları bile başta afallatacak değişiklerle geldi. Biz de hem seriye yeni başlayacak oyuncuları kolayca ısındırmak, hem de sabah akşam Halo Reach oynamayı planlayan oyunculara destek olmak için küçük ama dolu bir rehber hazırlamaya karar verdik.

BİLMENİZ/YAPMANIZ GEREKENLER

Artık oyunda zırh enerjisinin yanı sıra sağlık barı da mevcut. Önceki oyunlarda, azalan zırh enerjisi geri dolmasına rağmen artık zırhın yanında yenilenmeyen sağlık puanları söz konusu olduğu için çatışmada hayatta kalma şansınız ciddi oranda azalıyor. Bunun önüne geçmenin tek bir yolu var, haritaları iyi bilmek. Takıldığınız yerlerin ilk yardım kutularına yakın olduğundan emin olun. Eğer yaralı haldeyseniz, nerelerin daha tenha olduğunu kontrol etmeyi ve düşmana nasıl arkadan yaklaşabileceğinizi planlamayı ihmal etmeyin. Headshot kavramı Halo Reach'de eski oyunlara nazaran daha önemli hale gelmiş. Zırhı bittikten sonra düşman headshot'lara açık hale geliyor ve doğru zamanlamayla rakibinizi tek vuruşta indirebiliyorsunuz. Sırf bu yüzden önceki oyunların en zayıf silahı olan tabanca, Reach ile beraber adeta bir ölüm makinesi haline gelmiş durumda. Nişan alma kabiliyetinize güveniyorsanız başlangıçta Assault Rifle'ı boş verip doğrudan tabanca kullanabilirsiniz. Zira ıskalamamanız durumunda düşmanı Assault Rifle'dan daha hızlı öldürebiliyorsunuz. DMR da bu konuda oldukça önemli bir silah. Artık üçlü ateş edememesine rağmen doğru özelliklerle kullanıldığında çok can yakabiliyor.



Daha önce Halo oynamadıysanız temel stratejiniz, silahla ateş edip düşmana yaklaşırken zırhını indirmeye çalışmak ve zırhı indikten hemen sonra yumrukla girişmek olmalı. Yumruk mesafesi, eski oyunlara göre azıcık kısalmış ama ortada öyle aman aman farklar yok. Biraz oynadıktan sonra rahatlıkla alışırsınız. Oyuna eklenen Assasination özelliği farklı bir tat vermesine rağmen, özellikle online ortamlarda son derece riskli bir hareket. Normal suikastin aksine, hedefe arkadan yaklaşıp uzun süre yakın dövüş tuşuna basarak başlattığınız animasyonun verdiği fazladan bir puan yok. Sadece düşmanınızı göze hoş gelen bir şekilde haklıyor ve onunla dalga geçmiş oluyorsunuz. Ama çevrenizde başka biri varsa kesinlikle bunu YAPMAYIN. Çünkü rakibiniz, siz bıçağı saplayana veya boyunun kesene kadar nalları dikmiyor. Dahası animasyon esnasında siz de korunmasız kalıyorsunuz.

Serpil Heavy Rain'i Halo'ya tercih ettiğinden olsa gerek rehber için fazla yerimiz yok. Bu yüzden hızlı davranıp hemen oyuna yeni eklenen zırh özelliklerine geçeceğim. Eğer oynadığınız oyun modu destekliyorsa, kısa süreli havalanmanızı sağlayan jetpack'ten düşmanları şaşırtan hologramlara kadar çeşitli özelliklerden tek bir tanesine sahip olabiliyorsunuz. Bunları teker teker anlatıp, hangi oyun modlarında işe yaradıklarını ve nasıl kullanıldıklarını da ekleyerek rehberi sonlandıracağım.

Zırh Kilidi

Nedir: Karakterinizi sabit kılarak zırhı

kitler. Zırhınız kilitli olduğu sürece kımıldayamazsınız ama hasar da almazsınız. Zırh kilidi açıldığında, çevreye düşük frekanslı bir EMP dalgası yayar. Zırhını kilitleyen oyuncunun yanında bulunanlar, zırh açıldığı anda hasar görürler. Zırh kilidi aynı zamanda Bubble Shield ve güç duvarı gibi enerjiye dayalı kalkanları iptal edebilir.
Ne zaman kullanılır: Arkanızı kollayacak oyuncuların varlığından eminseniz zırh kilidi hayatınızı birden fazla kez kurtarabilir. İşin püf noktası, zırh kilidini zırh inmeden önce kullanmak. Doğru zamanlayamamanız veya çevrenizde sizi koruyacak kimsenin olmaması durumunda zırhı açana kadar ölmüş olabilirsiniz. Zırh kilidi üzerinize yapışan plasma bombalarından kurtulmanın etkili yollarından biri. Bu yetenekte olay tamamen sizin zamanlamayı oturtabilmenize bakıyor. Zırhın ne zaman kullanılıp kullanılmayacağını öğrendikten sonra yolunuza kolay kolay kimse çıkmayacaktır.
Hangi modlarda kullanılabilir: Takım oyunun öne çıktığı her mod, Headhunter, Big Team Battle Modları, Stockpile



Yaratıklar sadece yerden gelecek diye bir kural yok, duvarları da seviyor haytalar.

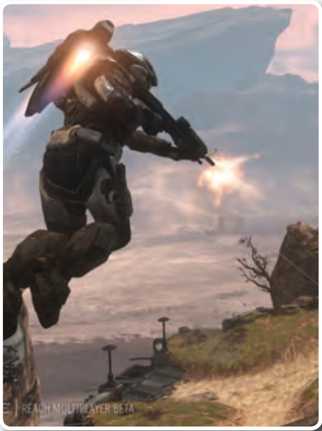


Sprint (Depar)

Nedir: Karakterin kısa süreliğine hızlı koşmasını sağlar. Pozisyon almanın önemli olduğu haritalarda fazlasıyla etkili bir özellik.
Ne zaman kullanılır: Sprint, bir bayrağa koşarken veya arkadan gördüğünüz bir düşmana yaklaşmaya çalışırken hayat kurtaran bir özellik haline geliyor. Bu özellik sayesinde uzaktaki silahlara doğrudan ulaşabiliyor veya arkadan ateş almanız durumunda güvenli bir noktaya kaçabiliyorsunuz. Sprint'i ne kadar iyi kullandığınız, onu oyun tarzınıza nasıl entegre ettiğinize bakıyor.
Hangi modlarda kullanılabilir: Hepsi

JetPack

Nedir: Kısa süreliğine havalanmanızı ve avantaj kazanmanızı sağlar.
Ne zaman kullanılır: Jetpack'in işe yaramadığı harita neredeyse yok. Özellikle yüksek yapıların olmadığı bölümlerde yukarı bakmak kimsenin aklına gelmiyor ve kısa bir süreliğine avantaj sizde oluyor. Bölümde yüksek yapılar varsa yine kazanan siz oluyorsunuz, çünkü dövüşten kopmadan hızlıca pozisyon alabiliyorsunuz.





Jetpack kullanırken dikkat etmeniz gereken tek şey, havalandığınız anda tamamen açık bir hedef haline geliyor olmanız. Mümkünse alçaktan, kısa mesafeli uçuşlar yapmaya çalışın. Birebir çatışmalarda uçmak sizi vurulması daha zor bir hedef yapmayacak. Bunun yerine zıplamayı veya en azından sağa sola kaymayı deneyebilirsiniz.
Hangi modlarda kullanılır: Hepsi; ama özellikle Elite Slayer.

Kamuflaj

Nedir: Crysis'deki görünmezlik özelliğini anımsatsa da aslında biraz daha farklı işleyen bir özellik bu. Kamuflaj sayesinde, sabit kaldığınız zaman hemen hemen görünmez hale geliyorsunuz. Hareket haline geçtiğinizdeyse yavaş yavaş görünmeye başlıyorsunuz.
Ne zaman kullanılır: Özellikle çevrede fazla Jetpack kullanan oyuncu varsa, yerinizde sabit kalıp uzun menzilli bir silah kullanarak bu oyuncuları teldeki kuş misali avlayabilirsiniz. Hareket edecekseniz kamuflaj kullanma zahmetine girmeyin, hem enerjisini harcamış hem de normalden daha fazla dikkat çeken bir hedef haline gelmiş olursunuz. Kamuflaj açıkken sizin ve çevrenizdekilerin radarı bozuluyor. Bu sayede kimse sizi bulamaz, ama örneğin bir kapı kenarına pusu kurduysanız düşmanlarınızın biraz daha tetikte olacağından emin olun.
Hangi modlarla kullanılır: Capture The Flag, One Flag CTF, Team Slayer

Bubble Shield

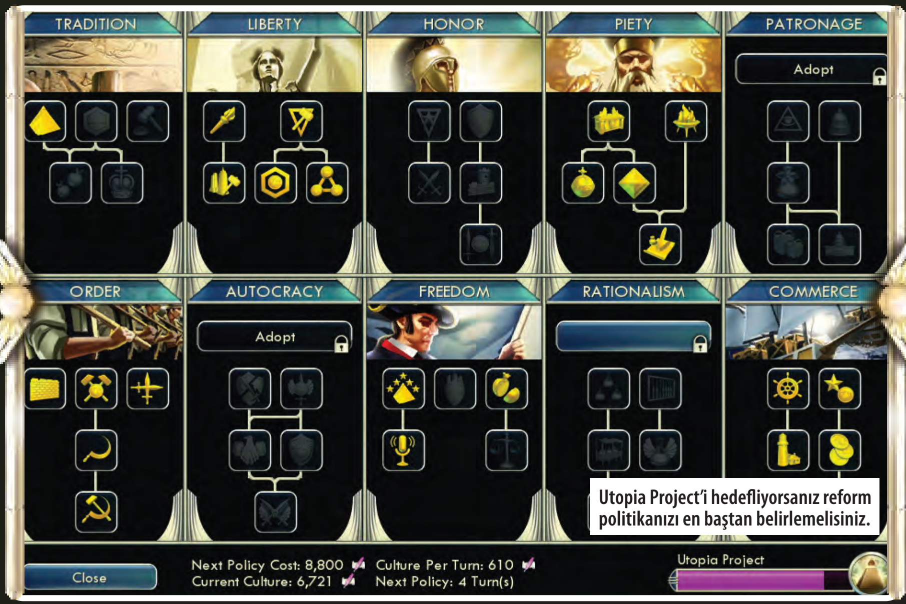
Nedir: Karakterin çevresinde geniş bir güç alanı yaratır. Bubble Shield açıkken, ne içeriden atılan kurşunlar dışarı çıkabilir ne de dışarıdan gelen bomba ve ateş gücü içeriye zarar verebilir. Özellikle birden fazla oyuncuyla gezerken, geçici bir güvenli alan kurmak adına Bubble Shield paha biçilemez bir müttefiktir.
Ne zaman kullanılır: Bubble Shield'ı iyi kullanmanın yolu, gerektiğinde değil gerekeceğini hissettiğinizde kullanmakta yatıyor. Kalkanı kesinlikle zırh kilidi gibi düşünmeyin. Bubble Shield kaosun içinde bir anda oluşturabileceğiniz bir yuva değil, aksine her şeyi daha da karıştıran bir başka element olacak. Bubble Shield, özellikle Oddball gibi, oyuncuların yakın dövüşte etkin olmaları gereken silahları tutarken kullanıp rakibi yanlarına gelmeye zorlayacak bir güç olarak düşünüldüğünde son derece önemli hale geliyor.
Hangi modlarda kullanılır: Oddball, One Flag CTF



CIVILIZATION V'E GİRİŞ

BÜYÜK LİDERİN EL KİTABI -TUĞBEK ÖLEK

Öncekilerden çok farklı bir Civilization var bu sefer karşımızda ve taktiklerimizi sil baştan yazmamız gerekecek. Bu haftalar alacak bir süreç ama biz şu ana kadarki bulgularımızı paylaşalım istedik. Civ V'de ilk anlamamız gereken hangi zafer tipini ve nasıl bir strateji izleyeceğimizi daha oyunu kurarken ve liderimizi seçerken belirlememiz gerektiği. Onlarca farklı strateji üretilebilecek olsa da en temelde iki stratejimiz var, sivil toplum ve askeri yönetim.



Utopia Project'i hedefliyorsanız reform politikanızı en baştan belirlemelisiniz.

SİVİL TOPLUM

Kültür zaferi (Utopia Project) için elzem, bilim zaferi (Spaceship) için oldukça avantajlı bir yaklaşım bu. Elden geldiğince savaşmadan, az şehir ile ve bolca ticaret yaparak sivil toplum kurabilirsiniz. Şehir sayınız 8 ila 12 arasında kalsın (benim tercihim 9). Böylece yeni reformlar (Social Policy) için gereken kültür miktarı karşılanamaz seviyelere çıkmayacaktır. *Freedom* ve *Piety* banko reform grupları. Özellikle Constitution ve Free Speech'i açılır açılmaz alın. *Liberty*'nin ilk sırası oyuna hızlı başlangıç yapmanızı sağlar, ayrıca ikinci sırası işinizi kolaylaştırır. Bu önemli çünkü kurduğunuz az sayıdaki şehri aynı seviyede götürmeniz lazım. Yani sekiz şehir yapıp aradan 200 turn geçtikten sonra dokuzuncu bir şehir yapmayın. Bırakın boş kalsın alanlar veya rakip yerleşsin, şehir zincirinizdeki zayıf halkanın vereceği zarar daha büyük olacaktır (mesela National Wonder'ları yapamamak). Ayrıca *Order* ağacını tavsiye ederim. Paraya yüklenecekseniz *Commerce*, dünya harikası dikecekseniz *Tradition*'a yüklendiniz mi beş reform ağacını doldurursunuz. Bilim zaferine gidiyorsanız *Rationalism* elbette ki mutlaka gerekiyor.

Bu stratejide ülkenin sınırları dar olduğundan çoğu kaynaktan mahrum kalacaksınız. Bu yüzden tüm rakiplerle iyi geçinin, eksik kaynaklarınızı ticaret ile alın ve size saldıran olursa yardıma gelecek uygarlıklar edinin.

ASKERİ YÖNETİM

Bu strateji aslında eski Civ oyunlarına daha yakın. Amaç düşman şehirlerini bir bir ele geçirip ezici (Domination) zafere ulaşmak. Bu tatikte pek az reform açabileceğinizden dikkatli olmalısınız. *Honor*'ın tümünü açmaya çalışın, ayrıca *Autocracy*'nin tüm reformları da işinize yarayacak. Eğer şanslıysanız *Order*'ın orta sırasını da açarsınız. Eskisi gibi uygarlıkları haritadan silmek için aceleye gerek yok. Bırakın dize getirdiğiniz uygarlık barış yapsın. Çünkü haritadan silineceklerini anladıkları anda tüm paralarını, başkent dışındaki şehirlerini ve kaynaklarını altın tepside sunacaklar. Kalan tek başkenti sonra da alırsınız.

Bu stratejide uygarlıklara hızlı darbenin yolu lojistikten geçiyor. Elli tane birimi üst üste yığamadığımızdan çift sıralı düz bir hat halinde ilerlemek lazım. Öndeki sıra hasar aldıkça arkadaki ile yer değişip iyileşmek için vakit bulmalı. Ama düşman toprağında bu ilerleme çok zor. O yüzden bolca işçi üretip saldırmadan önce düşman toprağını yola boğmak sizi çok hızlandırır. Civ 5'de yolların bakım ücreti olduğundan yapay zekâ da siz de sadece şehirleri bağlayan tek bir hat yol yapıyor olacaksınız. Askeri ilerleme için iyi değil bu. Düşman toprağına girip elden geldiğince her kareye yol inşa edin. Düşman eskisi gibi işçileri kaçıramıyor, bol bol köle işçiniz olacak.

Ele geçirdiğiniz şehirleri sakın ilhak (annex) etmeyin, kukla (puppet) kalsınlar. Siz şehri alınca bütün binalarını baştan yapmanız gerekeceği için zaten asker üretiminize faydası olmaz. Ayrıca kukla yönetim, şehrin ilk gelişimi için gerekli ilk binaları iyi seçiyor. Bırakın courthose'u en az 10 turn'de yapabilecek seviyeye kadar kendi kendine gelişsin.

MEGA ŞEHİR THEBES

Bir tane kolay yöntem verelim. Oyunu Ramses olarak oynayın. Harita açılınca ilk şehriniz Thebes'in çevresinde sağlam kaynak olduğundan emin olun. Özellikle maden yapılabilecek noktalar olmalı. Reformlardan *Tradition*'ı açın ve hemen ardından da *Aristocracy* alt başlığını. Böylece hem Ramses'in %20 hem de reformun %33 dünya harikası üretim bonusunu alacaksınız. İlk üretiminiz de worker olsun ve Thebes'i üretim güçlü olacak şekilde durmadan geliştirin. Bundan sonra geriye kalan, bilimsel buluşlarla açılır açılmaz her dünya harikasını (ulusal olanlar dahil) Thebes'te ve sadece Thebes'te üretmek. Bu sayede Thebes'ten sürekli ünlü simalar da türeyecek. Bunlarla daima Golden Age yapın. %20 ve %33 bonuslar, şehrin çevresinde bol maden, bir de Golden Age'ler eklendi mi bütün dünya harikalarını 5 ila 12 turn arasında üretirsiniz, hiçbirini kaçırmazsınız. Ama Thebes kendini geliştirecek binaları yapamayacaktır. Bu yüzden ihtiyacı olan binaları para ile satın almak gerekiyor. Ama o paraya hiç sıkışmayacaksınız nasılsa.



İşte Megaşehir Thebes, dünyanın bütün harikaları bir şehirde.



Eskisi gibi fütursuzca yayılmak zorunda değilsiniz. Orta büyüklükte bir ülke ile zaferi yakalamak bazen daha kolay.

BİLİŞİM ETKİNLİKLERİ PROGRAMI

6-10 Ekim 2010 Tüyap, Büyükçekmece, İstanbul

CeBIT Bilişim Eurasia
Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı

06.10.2010 Çarşamba

KARADENİZ SALONU / ANA FUAYE ZEMİN KAT

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
14:00-15:30	Ekonomi Gazetecileri Derneği	EGD Yöneticileri	Kobiler, İletişim ve Bilişim
16:30-16:45	Helyum Bilişim	Sinem Tirkeş	Açılış Konuşması: Genel hatlarıyla Helyum ve ürünleri tanıtılacak.
16:45-17:05		Greg Hewett *Bloxx İngiltere EMEA Channel Manager*	Bloxx ürünleri hakkında bilgi aktarılacak.
17:05-17:15		Murat Göçe *Kaspersky Lab Türkiye Managing Director*	Kaspersky ürünleri hakkında bilgi aktarılacak.
17:15-17:30		Stefan Tanase *Kaspersky Lab Rusya Kıdemli Güvenlik Araştırmacısı*	Kaspersky ürünleri hakkında bilgi aktarılacak.

AKILLI YAŞAM SALONU / SALON 5

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
16:30-17:00	Tuzla Belediyesi	Dr. Şadi Yazıcı *Tuzla Belediye Başkanı*	Klasikten Moderne İnsan Odaklı Yönetişim
17:00-17:30	Sampaş	Şekip Karakaya *Yönetim Kurulu Başkanı*	Akıllı Kentler

FORUM ALANI / SALON 3

INTEREXPO SALONU / ANA FUAYE 1.KAT

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
14:00	HİFAŞ CeBIT Bilişim Eurasia		Fuar Resmi Açılış Töreni

07.10.2010 Perşembe

KARADENİZ SALONU / ANA FUAYE ZEMİN KAT

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
11:30-14:00	Tesan	Ivy Hsueh *QNAP Bölge Satış Yöneticisi* Şakir Güner *TESAN-Network Sistemleri Ürün Yöneticisi*	Qnap Yeni X59 Pro Plus Turbo Nas Serisi Lansman Toplantısı
14:00-16:30	Siemens	Nuri Yıldırım *Siemens IT Çözümleri ve Hizmetleri Kamu Satış Yöneticisi*	Kent yönetiminde hizmet üreten kurumların e-devlet altlığıyla veri paylaşımı ve etkin kent yönetimi
		Ali Rıza Ersoy *Siemens A.Ş Genel Müdür Yardımcısı*	Siemens'in sürdürülebilir şehirler için sunduğu teknolojik ürünler ve hizmetler
		Hasan Ali Pazar *Siemens Enerji Sektörü Enerji Otomasyonu Bölüm Yöneticisi*	Sürdürülebilir şehirler için akıllı şebekeler
17:00-19:00	Hannover Impuls	Thorsten Schwanert *Yatırım Direktörü, NGLobal GmbH, Hannover*	Hoşgeldiniz konuşması
	Türk-Alman Business Center	Peter Eisenschmidt *Uluslararası İlişkiler Proje Direktörü, Hannover Impuls GmbH, Hannover*	Türk-Alman Business Center: Türk şirketler için Avrupa pazarındaki hizmetler
		Sebastian Naumann *Yönetim Direktörü, Inline Sales GmbH, Munich*	Alman Bilişim Pazarı – Mevcut durum ve gelecek trendleri
		Luther Karasek *Köksal Lawfirm Istanbul*	Alman Hukuku – İşinizi Almanya'da büyütürken dikkat edilmesi gereken noktalar
			Başarı Öyküsü : BMBSoft - Alman pazarında bir Türk bilişim firması
			Kokteyl

AKILLI YAŞAM SALONU / SALON 5

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
11:00-11:30	Oracle	Ersoy Bayraktar *Teknoloji Satış Yöneticisi*	Akıllı Kentlerde Veri Yönetimi
11:30-12:00	Sampaş	Selçuk Ilıkcan *Genel Müd. Yard.*	Küçük Nüfuslu Belediyelerde Bilgi Sistemi Uygulamaları
12:10-12:40	IBM	Tolga Gündüz *Yönetici*	IBM'in Akıllı Şehirler Yaklaşımı
14:00-14:30	TEB	Sinan Sırmacı *Pazarlama Yönetmeni*	Belediye Gelirleri Tahsilat Entegrasyonları
14:30-15:00	etc Base	Yücel Özkan *Genel Müd.*	Akıllı Kentlerde Takipteki Alacakların Yönetimi
15:15-15:45	Türk Trust	Tolga Tüfekçi *Genel Müd.*	Akıllı Kentlerde Elektronik İmza Uygulamaları
15:45-16:15	Şanlıurfa Belediyesi	Bahaddin Yetkin *Bilgi İşlem Müd.*	Belediyelerde Gelir Arttırıcı Çalışmalar
16:30-17:00	Bayrampaşa Belediyesi	Hüseyin Bürge *Bayrampaşa Belediye Başkanı*	Bilginin Doğrusu, Hizmetin Hızlısı

FORUM ALANI / SALON 3

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
11:00-11:30	NFS Teknoloji	Yusuf Ziya Öncel Okan Uslu	Güvenlik Sistemleri "IP Teknolojisi" ile gelişiyor.
11:30-13:00	1C Enterprise	Ali Rıza Uzunmehmetoğlu Aleksey Bryantsev	1 C İşletme 8 Ticari Veri Tabanı Hızlı Görsel Geliştirme
13:00-14:00	Povver Elektronik	Ayhan Güven Vedat Emanet	Moduler ve Astrid UPS
14:00-15:00	Mirsis	Levent Abay *Yapı Kredi Bankası IT Güvenlik Yöneticisi* Mustafa Bilge *Mirsis Bilgi Teknolojileri Kurucu Ortak*	SM3 IT Olgunluk ve Güvenlik Uyumu Yazılımı
15:00-16:00	Kelia	KwangSe Lee	e-Learning
16:00-16:30	Ht-Hosting Turk	Yavuz Yüksel	Internet reklamcılığı ve yeni mecra

INTEREXPO SALONU / ANA FUAYE 1.KAT

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
13:00-17:00	Türkiye Bilişim Derneği	Moderatör : Ahmet Tosunoğlu *İGDAŞ* Panelistler : M.Ünal Azaklıoğulları *İstanbul Kültür Üniversitesi* Özgür Uçkan *Bilgi Üniversitesi* Levent Karadağ *TBD İstanbul Başkanı* Fikret Kalfaoğlu *TBD Kurumsal İlişkiler* Osman A.Tuncelli *TBD İstanbul*	Şirketlerde İş Üretkenliği ve Verimlilik Anahtarı "Bilişim"

BİLİŞİM ETKİNLİKLERİ PROGRAMI

6-10 Ekim 2010 Tüyap, Büyükçekmece, İstanbul

CeBIT Bilişim Eurasia
Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı

KARADENİZ SALONU / ANA FUAYE ZEMİN KAT

08.10.2010 Cuma

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
10:30-12:30	Loder	Sevilay Güven	Lojistikte Müşteri Bazlı IT Servisleri
		Leyla Arsan	Lojistik Derneği'nin Avrupa Birliği'ndeki İşbirliği ve Birlikte Çalışabilirlik Sistemi
		Alp Üstündağ	RFID Sistemleri
		Osman Circi	Lojistik Sektöründe GS1 Uygulamaları
14:30-18:00	TÜRKSAT GLOBE Coğrafi Bilgi Teknolojileri Çalıştayı "Akademik Perspektif"	ÇALIŞTAY YÖNETİCİSİ Dr. Hayati Taştan *TÜRKSAT Coğrafi Bilgi Teknolojileri Direktörü*	
		Doç.Dr. Taşkın Kavzoğlu *Gebze Yüksek Teknoloji Enst.*	Uzaktan Algılama Teknolojisi
		Doç.Dr. Mustafa Türker *Hacettepe Üniv.*	Uzaktan Algılamada Görüntü İşleme Teknolojisi
		Prof.Dr. Ferruh Yıldız *Konya Selçuk Üniv.*	Dijital Fotogrametri Teknolojisi
		Doç.Dr. Çetin Mekik *Zonguldak Karaelmas Üniv.*	Global Konum Belirleme Teknolojisi
		Prof.Dr.Tahsin Yomralıoğlu *İstanbul Teknik Üniv.*	Coğrafi Bilgi Sistemleri Teknolojisi
		Prof.Dr. Çetin Cömert *Karadeniz Teknik Üniv.*	Web Tabanlı Haritacılık Teknolojisi

09.10.2010 Cumartesi

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
11:00-14:00	Sistem Danışmanlık & Denetim	Necmi Ulus *E. Gelirler Baş Kontrolörü, Sistem YMM* Hüseyin Karslıoğlu *Yeminli Mali Müşavir, Sistem YMM* Av. Hasan Karslıoğlu *Hukuk Müşaviri, Sistem YMM* Doruk Mutlu *Novicor Technology Partners* Özerk Şener *Novicor Technology Partners*	Teknokent kanunun sağladığı vergi ve sosyal güvenlik teşvikleri, Ar-Ge faaliyetlerinin desteklenmesi hakkında kanunun sağladığı vergi ve sosyal güvenlik teşvikleri, Ar-Ge ve inovasyon fonları (TEYDEB, KOSGEB, AB Fonları vb.), uluslararası işbirlikleri
14:00-18:00	TOSYÖV İstanbul Destekleme Derneği	Nezih Kuleyin *TOSYÖV Mütevelli Heyet Üyesi*	KOBİ'lere Sağlanan Teknoloji Destekleri

10.10.2010 Pazar

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
13:00-14:00	B & S	Daron Yöndem *Devebad Yazılım* Melih Sakarya *Merge Consulting* Sezer Yeşiltaş *Turkcell* Umut Gökbayrak *Turkcell*	Sosyal Medya ve Mobil Cihaz Uygulamaları
15:30-16:30	B & S	Ali Servet Eyüboğlu *Mekanist* Natalie Yeşilbahar *XING* Ömer Ekinci *DasNet* İpek Aral *HR Consultant* Kaan Sunipeyk Özlüer *Eynity.com*	Digital ve Mobil Trendler

AKILLI YAŞAM SALONU / SALON 5

08.10.2010 Cuma

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
11:00-11:30	Bilsag	Gizem Sagay *İş Geliştirme Müdürü*	Akıllı Kentlerde Cep Telefonu Uygulamaları
11:30-12:00	Turatel	Yılmaz Kurtay *Genel Müd. Yard.*	Akıllı Kentlerde Vatandaş ile Etkinleşin
12:10-12:40	Garanti Ödeme Sistemleri	Reha Emekli *Gen. Müd. Yard.*	Akıllı Kentlerde Akıllı Kart Uygulamaları
14:00-14:30	Barthauer	Joachim Heilmann *Head of Quality Manag.*	Life-cycle Management of Substance Network
14:30-15:00	Bimser	Hamza Koşma *Yönetici Ortak*	Akıllı Kentlerde Stratejik Planlama
15:15-15:45	Aksis	Burak Müjdeci *Satış ve Pazarlama Koord.*	Akıllı Kentlerde Arşiv Yönetimi
15:45-16:15	IBM	Oktay Şükür *Satış Yöneticisi*	Belediyelerde Belge Otomasyonu ve İş Süreçleri Yönetimi
16:30-17:00	Bakırköy Belediyesi	Ateş Ünal Erzen *Bakırköy Belediye Başkanı*	Bakırköy Avcumuzun İçinde

09.10.2010 Cumartesi

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
11:00-11:30	Asis	Salih Güçbilmez *Genel Müdür*	Ulaşımda Akıllı Kart Uygulamaları
11:30-12:00	Minova	Semih Altunay *Genel Müdür*	Akıllı Kentlerde Akıllı Sayaçlar
12:10-12:40	Motorola	Tarık Ertuğrul *Satış Müdürü*	Akıllı Kentlerde Kurumsal Mobilite
14:00-14:30	Infotech	Ali Ufuk Peker *Genel Müdür*	Akıllı Kentlerde Konumsal Uygulamalar
14:30-15:00	DCL	Tayfun Tansuğ *Genel Müdür*	Akıllı Kentlere Akıllı Vezneler
15:15-15:45	Dimera	Atalay Taşkopararı *Genel Müdür*	Akıllı Kentlerde Mobil Kampanyalar
15:45-16:15	Luckeye	Tolga Artan *Genel Müdür*	Akıllı Kentlerde Kurumsal Kimlik-Web Siteleri
16:30-17:00	Beyoğlu Belediyesi	Ahmet Misbah Demircan *Beyoğlu Belediye Başkanı*	Bilge Şehir

10.10.2010 Pazar

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
13:00-14:00	SDL Trados Teknolojileri	Rafet Saltık	Tercüme İşlerinde Kurumsal Tutarlılık ve Bütçe Tasarrufu Sistemleri
14:00-15:00	Povver Elektronik	Ayhan Güven Vedat Emanet	Modüler ve Astrid UPS
15:00-15:30	Ema Bilgisayar	Mehmet Osman Tunç Ümit Dördüncü Hakan Arslantaş	Değişim Başladı

INTEREXPO SALONU / ANA FUAYE 1.KAT

09.10.2010 Cumartesi

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
11:30-13:00	1C Enterprise	Ali Rıza Uzunmehmetoğlu Aleksey Bryantsev	1 C İşletme 8 Ticari Veri Tabanı Hızlı Görsel Geliştirme
13:00-14:00	Fideltus	Murat Atik	Araç Takip Sistemleri Mobese Uygulamaları
14:00-15:00	E-Tedarik	Timuçin Acar	e-Tedarik, E-İhale, e-Satınalma
15:00-18:00	KOSGEB	Dr. Serhat Öztürk *Boğaziçi Hizmet Merkezi Müdürü*	Yeni KOBİ Destek Modelleri ve Avrupa İşletmeler Ağı

10.10.2010 Pazar

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
14:00-17:30	e-Oyun	Murat Oktay *Merlin'in Kazanı ve TechnoLabs Genel Yay. Yönet.*	Yenilenen internet teknolojilerinin oyun sitelerine yansıması
		Armağan Yavuz *Taleworlds Entertainment - Genel Yazılım*	Dünya çapında bir oyun geliştirme hikayesi: Mount & Blade Warband
		Çağlar Abbasoğlu *Celdot Stüdyoları - Kıdemli Programcı*	Ceiron Savaşları'nın oynanış mekanikleri
		Faruk Furkan Akıncı *Free2Play Dergisi - Yazı İşleri Müdürü*	Online Oyunların Türkiye'deki gelişimi ve geleceği

FORUM ALANI / SALON 3

08.10.2010 Cuma

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
11:30-12:00	Nevada	Yasin Kaplan	Yeni Nesil Sayısal Telsiz Haberleşmesi Sistemleri
12:00-14:00	Eğitim Akademi	Anıl Altaş	Sosyal Medyada Boşa Vakit Geçirmeyin
14:00-14:30	Povver Elektronik	Ayhan Güven Vedat Emanet	Modüler ve Astrid UPS
14:30-15:00	Aresis	Merve Çakmakçı	WebSite X5 ile 5 Adımda Web Sitesi Tasarımı
15:00-15:30	Sunumax	Cem Kocabaşa	İnternet değişirken siz?
15:30-16:30	Beta International	Hasan Kulalar *Yönetim Kurulu Üyesi* Claus Peterson *Genel Müdür*	Yüksek Kapasite Kablosuz Wimax 4G ve Radiolink Sistemleri
16:30-17:00	Barkod Bilişim	Derya Tekin	Mobil Otopark Uygulaması
17:00-17:30	Aresis	Merve Çakmakçı	G Data Antivirüs Genel Tanıtımı

09.10.2010 Cumartesi

Saat	Düzenleyen	Konuşmacı	Konu Başlığı
10:30-15:30	BBNet Bilişim Öğretmenleri Zirvesi	Tunay Alkan *Eğitim Teknolojileri Gen. Müd. Yardımcısı*	Mesleki Teknik Eğitimde BT'nin Entegrasyonu
		Onur Gorur *Microsoft*	Eğitimciler için Office 2010
		Orhan Gençel *Intel*	Intel ve BT Teknolojileri Eğitimi
		Niyazi Saral *Çizgi - Tagem*	Bilişime Dayalı Kalkınma Modeli ve Bilişim Öğretmenleri - Bilişim Sektörü Öngörüsü

ORGANIZE SANAYİ



YAĞMUR

Bir damla yağmur düşmedi daha. Bekliyorum hala. Geldi kara bulutlar kapladı her yanımı. Ama yağmur yok. Yağmursuz olur mu sonbahar? İstanbul'un sıcakları canımdan bezdirmişken GamesCom 10 kurtardı beni çilemden. Almanya'nın serininde motor soğudu çok şükür. Atölye dağılmış biraz, sağda da solda takım taklavat bırakılmış. Yerine asılmamış hiç biri. Kaktüsümü de sulamamışlar. Hey gidi hey. Oğlum ben demedim mi sana bugün diken gelirse ardından gül gelir. Bakın şuna diye. Bakıyorum sende olmuşsun iyice, dolmuşsum iyice. Bırak bakalım karanlık kelimeleri cümleleri girişte, içeride çok işimiz var çünkü. Son bahar ilk bahar fark etmez bana. Bahar temizliği yapılır her halükârda.-KAAN ALKIN



MELANKOLİ SEVİNCİ

Sonbahar kendini iyice hissettirmeye başladı artık. Koyu gri bulutların yansıdığı gri duvarlar, solgun yüzler; rüzgârın sarstığı kepenklerin gıcırtıları, dallarından düşüp yerlerde biçare savrulan turuncu yapraklar... Hepsi birer sonbahar karesi, tıpkı Eylül ayının melankolisine doğmuş ben gibi. Yanlış anlamayın, şikayetçi değilim hiç. Aksine seviyorum bu mevsimi. Sonbahar'da içilen ince bellinin, edilen muhabbetin, yapılan işin daha bir keyifli olduğunun siz de farkındasınız değil mi? Ne kış, ne yaz, ne ilkbahar; hiçbiri veremiyor aynı tadı bir türlü. Hazır Ustam da dönmüş Almanya'lardan, el ele vermişiz, çalışıyoruz soğuk ama bir o kadar da sevecen sanayi koridorlarında. Daha ne isterim ki hayattan başka? -MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

Inspiring Innovation • Persistent Perfection



AMD'den 6 Çekirdekli Phenom II X6
AMD, yeni çıkardığı 6 çekirdekli Phenom II X6 işlemcileri duyurdu. AMD Phenom II X6 1075 işlemci, 1090T modelinin hemen altında yer alıyor ve üstün özellikleri 250$'ın altında fiyat etiketiyle sunuyor. Bize de X6 işlemcilerin cüzdanımızı rahatlatırken performansımızı yükseltmesini ummak kalıyor.



Pentax NB1000

LEGO'DAN FOTOĞRAF MAKİNESİ

Lego tutkusu ne ara böyle coştu yahu? Torba torba Lego'muz vardı bizim küçükken, oynardık öyle. Sonra oyunlara girdiler ilk başta, arada Lego'lar kullanılarak Blackberry heykelleri falan yapıldı. En son da Pentax, NB1000 modelinde kullandı. Bakınca fena fikir de değil hani. Hem nostalji yapmanıza, hem de fotoğraf makinenizin görünümünü dilediğiniz gibi değiştirmenize olanak tanıyor. Raflarda ne zaman görürüz bilinmez ama ürün 13.8MP, HD video çekebiliyor ve 4x optik zoom'a sahip.



Netbook sıkı bir rakibe çattı

IPAD, NETBOOK SATIŞLARINI YARI YARIYA DÜŞÜRDÜ

Apple'ın çıkardığı her ürün satış rekorları kırıyor, biliyorsunuz. iPad de bu ürünler arasında bir istisna değil. Best Buy CEO'su Brian Dunn'a göre iPad, netbook satışlarını yüzde 50 oranında azalttı. Dunn bunun sebebinin "insanların geçtiğimiz yaz süresince masaüstü çözümlerden ziyade tabletlere ve akıllı telefonlara yönelmesi ve tercihlerini çoğunlukla iPad'den yana kullanmaları" olduğunu söylüyor.



Turkcell'den Dev Hizmet
HALK OTOBÜSLERİNDE 3G
Turkcell ve İstanbul Halk Ulaşım A.Ş. işbirliğiyle Bahçeşehir ve Beylikdüzü bağlantılı hatlarda çalışan 31 adet çift katlı halk otobüsünde ücretsiz internet bağlantısı sunulmaya başlandı. Günde ortalama 15 bin yolcu taşıyan 76D, 76-E, 145T ve E-57 hatlarındaki otobüslere yerleştirilen kablosuz 3G modemler sayesinde, uyumlu olan telefonlarımızla ya da dizüstü bilgisayarımızla internete girebiliyoruz. Böylece ölümcül uzunluktaki yolculuğumuz (Beylikdüzü ve Bahçeşehir gibi şirin semtlerimizin İstanbul'dan ziyade Tekirdağ'a yakın olduğunu biliyor muydunuz) bir zevk haline geliyor. Darısı beni ofise götürüp getiren 500T'nin başına.





Dell Inspiron Duo

DELL'DEN FARKLI BİR TABLET YORUMU

Aynı zamanda hem tablet hem de netbook/dizüstü olan bilgisayarları daha önce görmüştük ama Dell Inspiron Duo'nun tarzı alıştıklarımızdan biraz farklı. Bu bilgisayarda çerçeve değil, çerçeve içindeki ekran dönüyor. Bu şekilde göze daha hoş görünmekle kalmayıp daha da kullanışlı duruyor tablet. Intel Atom N550 işlemci ve Windows 7 Professional işletim sistemiyle gelen ürünün fiyatı ve raflara ne zaman düşeceğiyse henüz belli değil.

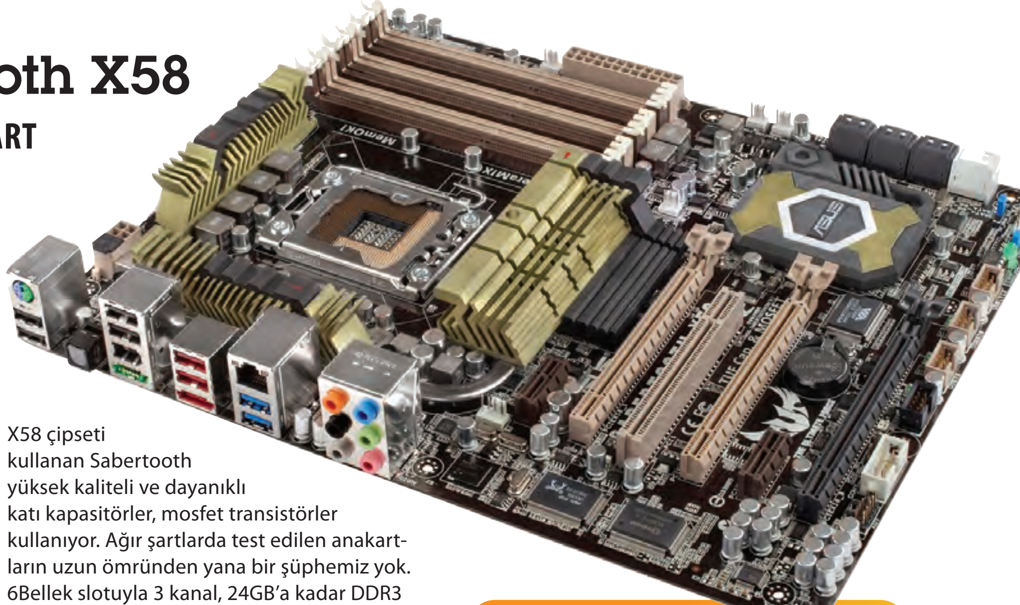
Teac SL-D920

RETRO TASARIMDAN HOŞLANANLARA

Benim gibi nostalji severseniz ve retro tasarımlı ürünlerden hoşlanıyorsanız Teac SL-D920 çok hoşunuza gidecek. Modern öğelerin başarılı bir şekilde tasarıma yedirildiği ürün, kısaca bir radyo/CD çalar. Aynı zamanda ön yüzünde bulunan USB girişi sayesinde müzik dosyalarınızı da dinleyebileceğiniz SL-D920, radyodan direkt olarak CD'ye kayıt da yapabiliyor. Nereden bakarsam bakayım ağzımın suyunu akıtıyor SL-D920. Parlak kırmızı, siyah ve beyaz olarak satılan ürün şimdilik sadece Japonya'da satılıyor ve 230$ gibi bir fiyat etiketine sahip (ama her güzel ürün de Japonya'da satılıyor ya, ühü).

Asus Sabertooth X58

SİSTEMİ STRESE SOKMAYAN ANAKART



Meslek olarak Askerliği seçenler için bir sorun yok. Askerliğini yapıp gelmiş arkadaşların bir çoğunun bir daha askerlik yapar mısın sorusuna, bir seferberlik olmadıkça hayır diyeceğine adım gibi eminim. Yurt dışında belli ülkelerde farklı olabilir tabi insanların bakış açısı. Uzun lafın kısası "Military Standart" muhabbetine kafayı takmış durumdayım elimdeki anakartın. Ha kartın iyi olmasına engel mi bu? Elbette değil. Sabertooth X58 ihtiyaçlarımızı karşılama konusunda olabildiğince başarılı.

Asus'un TUF serisi anakart ailesinin en yeni üyesi olan Sabertooth, diğer TUF kartlar gibi ultra dayanıklılık ve kararlı çalışma vaat ediyor. Bu cümleden bir şey çıkarmak zor. Bir de şöyle söyleyelim. TUF serisi anakartları stres altında uzun süre çalışmak üzere tasarlanmış. Yüksek sıcaklık, yüksek nem oranı gibi etkiler altında kararlılığından taviz vermiyor. CeraM!X termal teknolojisini kullanan soğutma tertibatıyla diğer anakartlara nazaran daha iyi soğutma sunuyor. Bütün bunlara eyvallah diyorum. Kart hoşuma giderken kamuflaj yeşili soğutucuların rengine sinir olmaktan da alamıyorum kendimi. Koyu ve açık kahverengi slotlarda kamuflajımızın renklerini tamamlıyorlar. Tamam size anlamsız gelebilir. Ama ben çölde yada ağaçlık bir alanda kullanmayacağım bu aleti. Hoş zaten "oyuncu" ibaresi yok üstünde ama kasamı açtım mı birazda renkli, göz alıcı, yırtıcı bir şeyler görmek istiyorum.

X58 çipseti kullanan Sabertooth yüksek kaliteli ve dayanıklı katı kapasitörler, mosfet transistörler kullanıyor. Ağır şartlarda test edilen anakartların uzun ömründen yana bir şüphemiz yok. 6Bellek slotuyla 3 kanal, 24GB'a kadar DDR3 bellek desteği sunuyor (1866MHz). 2 Adet PCI-e 2.0 x16 slotu SLI ve CrossFireX destekliyor. İki slotta çift kart taktığımızda dahi x16 çalışmaya devam ediyor. Ürünün üzerinde artık yaygınlaşmaya başlayan USB 3.0 ve SATA 6Gb/s bağlantı noktaları da yer alıyor.

LGA1366 soket bir işlemci alacaksanız ve sistemini hiç kapatmayanlar kervanından geliyorsanız, yüksek dayanımlı iyi bir anakart Sabertooth. Ama kimse kusura bakmasın, şahsen bir anakarta 350$ gibi bir para yatıracaksam ordu tescilli Sabertooth yerine, RoG imzalı bir anakartı tercih ederim.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Yüksek dayanım
Eksiler: Yeşil, kahverengi falan bozdu beni. Boyanır mı bu?
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Bogazici www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 350$ + KDV

Speedlink Medusa NX

SESİME GEL - MERT YİĞİT DOĞRU



Dahili ses kartı barındıran kulaklıklar, özellikle alıştığı konforu her yere taşımak isteyen oyungezerler için ilk tercih. Onboard ses kartlarına oranla yüksek ses kalitesi sunmalarını geçtim, 5.1 surround desteğinin getirdiği pozisyonel ses özelliği de diğer oyunculardan bir adım önde olmamızı sağlıyor. Bu ay kulaklarımızdan düşmeyen Speedlink Medusa NX'in amaçladığı şey de tam olarak bu: Barındırdığı ses özellikleriyle bizi diğer oyunculara karşı bir nebze üstün kılmak.

İlk duyulduğunda bir modem markası izlenimi uyandıran Speedlink markasının ürün gamı, mousepad'lerden NDS Stylus'ına kadar uzanıyor aslında. Speedlink Medusa NX'ten görüyoruz ki kulaklık piyasasında da sağlam adımlarla yürüyorlar. Ürünün malzeme kalitesi fark edilir düzeyde yüksek. Esnek tacı ve kulağınıza rahatsızlık vermeyen sünger kaplı kulaklıklarıyla kullanımı da oldukça konforlu. Uzun saatler süren oyun ya da film seanslarında kulaklık, kafamı ne mengene gibi sıkıştırdı ne de kulaklarımı pişirdi. Aynı zamanda oldukça hafif de olan Medusa NX, kullanışlılık konusunda tam puanı hak ediyor.

5.1 SURROUND SES

Kablosunun üzerinde bulunan ayar paneli, aynı zamanda ses kartını barındırıyor. Burada bulunan tuşlarla 5.1'in farklı kanallarının ve sistemin ses seviyesini ayrı ayrı ayarlayabiliyoruz. Kullanımda sorun yaşatmayan bu panel hakkında yapılabileceğim en büyük eleştiri, üzerinde boylu boyunca uzanan mavi LED şerit. Oyun oynarken, film izlerken ya da müzik dinlerken yanıp sönen bu LED, özellikle akşamları karanlık ortamlarda dikkatinizi dağıtmak için birebir. Bu konuda yapabileceğiniz en mantıklı şey, benim yaptığım gibi bu şeridi mat ve siyah bir bantla örtmek. O zaman bir sorun kalmıyor işte.

Yüksek ses seviyesinde ve bas sesler yoğun olduğunda seste ufaktan bozulmalar olsa da, genel olarak iyi bir ses deneyimi sunuyor kulaklık. En büyük silahı diyebileceğimiz pozisyonel sesleri aktarmada da oldukça başarılı olan kulaklığın gürültü engelleme özelliği bulunan mikrofonu da işini iyi yapıyor. Esnek yapısı sayesinde mikrofonu istediğimiz şekilde ayarlayabiliyor olmamız da kulaklığın bir diğer artısı. Speedlink Medusa NX'in göze çarpan en büyük eksisi ise sadece USB destekliyor olması. 3.5mm jak girişiyle kullanamıyoruz, bu da demek oluyor ki sadece bilgisayar başındayken kullanabileceğiz. Müzik çalarlarımız bu duruma biraz alınabilir.

"Oyunculara özel" diye özetlemek geçiyor içimden ama aslında her kullanıcıya hitap eden bir kulaklık Speedlink Medusa NX. İster kutudan çıkan taşıma çantasına atıp turnuvalarda oyun oynarken, isterseniz evinizde elinizde bir fincan kahveyle filminizi izlerken kullanın, bu kulaklık sizi memnun edecektir.



İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: 5.1 Surround, dahili ses kartı
Eksiler: Yüksek ses seviyesinde yaşanan bozukluklar, 3.5mm jak bağlantısı olmaması.
Üretim: Speedlink www.speed-link.com
İthalat: Aral www.aralgame.com
Fiyat: 199,90 TL (KDV Dahil)

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Lenovo ThinkPad T410s

GÖSTERİŞSİZ DOKUNMATİK - MERT YİĞİT DOĞRU

Dizüstü bilgisayarlar söz konusu olduğunda Lenovo'nun ThinkPad'inin yeri ayrıdır bende. Hayatımda tanıştığım ilk dizüstünün bir ThinkPad olması bir yana, bu serinin duruşu, sağlamlığı beni benden alıyor. Sanayiye gelen yeni ThinkPad'in testini yapma bahanesiyle bir iki hafta kullanma fırsatı yakalamam da ayrıca keyif vericiydi bu nedenle.

SİZ THINKPAD'LER HEP AYNISINIZ

ThinkPad'lerin kendilerine özgü tasarımları var biliyorsunuz. Bu bilgisayarların dertleri güzel görünmek değil, sağlamlık. Ve T410s de bu açıdan bir istisna değil. Kardeşleri gibi kırmızı, mavi ve siyah renklerin egemenliğindeki keskin hatlara ve retro diyebileceğimiz bir tasarıma sahip ürün. TrackPoint de touchpad kullanmaktan hoşlanmayan kullanıcılar için klavyenin ortasında yerini alıyor. İyi de ediyor, zira benim parmaklarım bu bilgisayarı kullandığım süre boyunca pek touchpad yüzü görmedi diyebilirim. TrackPoint'i kullanmak hem daha keyifli, hem de kontrolün sizde olduğunu daha iyi hissediyorsunuz. Öyle ki bilgisayarı kullandığım süre boyunca fareye ihtiyaç duymadım hiç.

Bir bilgisayar (ya da herhangi bir ürün) dokunmatik bir ekrana sahipse orasında burasında "Touchblabla, Blablatouch" gibi ibareler görürsünüz ya, 14" 1440x900 LED arka aydınlatmalı opsiyonel multitouch ekrana sahip olan T410s'in öyle bir olayı yok. Şöyle diyeyim, hayatımda dokunmatik olup da bu kadar belli etmeyen bir ürün daha görmedim ben. Ya ürünün özelliklerini okuyacaksınız ya da benim gibi ekranda yarım ay şeklinde bulunan "SimpleTap" ikonundan kıllanıp ekranı dürteceksiniz.

Peki nedir bu SimpleTap? Ekranın farklı noktalarına yerleştirebildiğiniz kırmızı ikona tıkladığınızda karşınıza bir menü geliyor ve bu menüde bulunan simgeler vasıtasıyla ufak ayarları yapabiliyor (ses açıp kapama, ekran parlaklığı ayarlama, kamera/mikrofon açıp kapama vs.) ve dilediğiniz program ikonunu buraya ekleyebiliyorsunuz. Örneğin ben web tarayıcımın kısayolunu ekledim buraya, sonrasında çift dokunmayla tarayıcım emrime amadeydi. Kısacası en çok işinize yarayan yazılımları buraya eklediğinizde işinizi bir hayli kolaylaştırıyor SimpleTap menüsü. Ekranın fazla parmak izi tutmuyor olması da ayrı bir artısı. Klavyenin üst kısmında bulunan mavi tuşla erişebildiğimiz ThinkPad'lere özgü bir diğer yazılım olan ThinkVantage ile de sistem durumunu ve güvenliğini takip edebiliyor ve kontrol için çeşitli testler yapabiliyoruz.

GAME OVER

2.40GHz Intel Core i5 520M işlemcisi ve 2GB belleği bulunan ve Windows 7 Professional yüklü olarak gelen T410s, sıra oyun oynamaya gelince i5 ile tümleşik Intel HD ekran kartına takılıyor. Ama hey, bu bir ThinkPad! Yani sıkı oyunculardan ziyade işini bilen işadamları için yaratılmış, o nedenle bir şey diyemiyorum kendisine. Oyun dışında yaptığım her işin hakkını veriyor zaten. Bu arada saatlerce kullanımda bile zerre ısınmaması ve dokunmatik ekranın hassasiyeti yüzümü ayrıca güldürüyor. Ürünün üzerinde bir adet e-SATA/USB, iki adet USB, bir adet D-Sub, bir adet DisplayPort, Kensington kilidi, ses çıkışı, kart okuyucu ve adaptör girişi bulunuyor. Tüm bağlantılar dolu olsa da kablo karışıklığı ya da kalabalık yaşanmaması harika. Parmak izi okuyucu da sağ altta bulunan ThinkPad logosunun üzerinde bulunuyor. Test için bize gelen modelde aynı zamanda WWAN (3G Modem) de bulunuyordu ancak Türkiye'de satılacak olan T410s'lerde bu özellik opsiyonel olabilir, haberiniz olsun.

ThinkPad T410s'i diğer dizüstülerden ayıran iki büyük özelliği var. Birincisi, kolayca yerinden çıkarılabilen DVD sürücüsü. Opsiyonel olarak edinebileceğiniz pili bu yuvaya takarak ekstradan pil ömrü sağlayabiliyorsunuz. Uzun süren yolculuklarınızda işimize çok yarayacak bir özellik. Bir diğer özelliği de, klavyenize bir şey dökülmesi halinde sıvının herhangi bir zarara sebebiyet vermeden bilgisayarın altından akıp gitmesini sağlayan drenaj delikleri. "Gitti canım Thinkpad'im" şoku yaşamak yerine sadece pantolonunuzdaki kahve lekesini dert edebilirsiniz yani. Bunlar dışında her ThinkPad'de olduğu gibi T410s de 2.0MP kamerasının yanında ThinkLight klavye aydınlatma LED'i ve kasasının içinde ürünün sağlamlığını artıran Roll Cage kafes barındırıyor.

ThinkPad T410s tam bir profesyonel iş makinası. Hani derler ya, taş gibi bir bilgisayar. Malzeme kalitesiyle, kullanım özellikleriyle, sağlamlığıyla dört dörtlük. Yalnız şu da var ki bir dizüstü bilgisayar için kimsenin 3000TL civarı harcayacağını zannetmiyorum. Özellikle de bizim gibi oyuncular ve oyunlarını gittiği her yere götürmek isteyenler bu paraya kendilerine hitap eden modellere yönelecektir. Ama uzun yıllar boyunca güvenle kullanacağınız bir iş istasyonu bakıyorsanız ve fiyatı da cebinizi yakmayacaksa, bu ThinkPad sizin en iyi dostunuz olmaya aday.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 3 ★★★☆☆

Artılar: Kalite, sağlamlığı artıran özellikler

Eksiler: Fiyat

Üretim: Lenovo www.lenovo.com/tr

İthâlât: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr

Fiyat: 1650$ + KDV

Samsung WP10



DENİZLER ALTINDA 2 METRE 99 SANTİM



Tatil sezonu bitti. Okullar açıldı. Çok şükür havalar serinledi. Bu bağlamda baktığımda birazcık geç teşrif etti WP10 Organize Sanayiye. Hoş daha ne yazlar, ne tatiller göreceğiz değil mi? Neden böyle giriştik Samsung WP10 incelemesine? Çünkü kendisinin en çok ön plana çıkartılan özelliği su geçirmez oluşu. Duşun içinde oturup resim çekmeyeceğimize göre, deniz kenarında, olmadı içinde kullanacağız kendisini.

Deniz, güneş, kum üçlüsü her ne kadar insanları mutlu etse de (ki benim tatil anlayışımdan çok uzak bu üçleme), elektronik cihazların canına okur genellikle. Bir iki kum tanesinin dizüstü bilgisayarınıza yada fotoğraf makinenize verebileceği zarar akıl almayacak kadar fazla olabilir. Su geçirmeyen bir ürün tasarladığınızda, bu ürünün kullanılacağı mekânları da hesaba katarsınız haliyle. Samsung WP10'un tasarımını yaparken bu vb durumları göz önünde bulundurmuş. Öncelikle sıkı sıkıya kapalı kasası oldukça sağlam ürünün. Yağışlı, tozlu ortamlarda da kendi başının çaresine gayet güzel bakabiliyor. Optik yakınlaştırma işlemini de kendi gövdesi içinde çözerek, ürünün boyutunu da sürekli sabit tutuyor.

12.2Megapiksel çözünürlük sunan WP10, 5x optik, 4x dijital zoom yapabiliyor. 2.7" LCD ekranı menülerde gezinmek ve çektiğimiz fotoğraf ve videoları görüntülemek içinde gayet yeterli. Video demişken, WP10'la hem su altında dahi 720p video çekimi yapabiliyoruz. Menülerin kullanımı basit ve anlaşılır.

Kendi sınıfındaki ürünlerin sahip olduğu tüm özellikleri de taşıyor ayrıca. Yüz tanıma, kırmızı göz düzeltme, göz kırpma detektörü vb. Samsung WP10'la ilgili olarak sizi uyaracağım tek bir konu var. O da cihaz 3 metre derinliğe kadar su geçirmez özelliğine sahip. Samsung'un bu sınıfta tek su geçirmez özelliğine sahip ürünü, deniz kenarında ihtiyaçlarınızı karşılayabilir. Hoş ben resmimin çekilmesinden hoşlanmıyorum pek ama resim çekmekten hoşlanmıyorum demek değil bu.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Kullanımı kolay, dayanıklı ve su geçirmez
Eksiler: Nadiren yaşanan netleme problemleri
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: XXXX
Fiyatı: 449TL (KDV DAHİL)

Edimax EW-7811Un Wireless 802.11b/g/n Nano USB Adapter

BOYUNA POSUNA BAKMAYAN KABLOSUZ ADAPTÖR

Çıkardığı her yeni ürünle bizi ayrı şaşırtmayı başaran bir firma Edimax. EW-7811Un de bunlardan biri. Kolay mı, karşınızda dünyanın en küçük kablosuz adaptörü duruyor sevgili Oyungezerler *(Küçük? Alet yok be -KA).*

Kendi gibi minik kutusundan ürünü çıkardığınızda cidden şaşıracaksınız zira kendisi, kablosuz adaptörden ziyade fare alıcılarını andırıyor. Ancak özelikleriyle hiç de bir "ufaklık" değil, kendisinden büyük olan adaptörlerden hiçbir farkı olmadığını kanıtlıyor. 802.11b/g/n WiFi destekleyen ürün, 150Mbps'ye kadar veri transferine olanak sağlıyor. Bunların yanı sıra WPS (Wi-Fi Protected Setup) ve WPA2 teknolojileriyle güvenliğinizi en üst seviyeye çıkarırken, GreenWLAN teknolojisiyle de yüzde 50'ye kadar güç tasarrufuna olanak sunuyor. Tüm bu özellikleriyle adaptöre bizden bir "E daha ne olsun?" gidiyor.

Minikliğiyle, barındırdığı özelliklerle ve fiyatıyla Edimax'a yakışır bir ürün EW-7811Un. Yanında gelen kullanıcı dostu EZMax kurulum programı Türkçe diline de destek veriyor. Kablosuz ağınız için daha iyisini bulmanız zor şu anda.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 5
Artılar: Boyutu, barındırdığı özellikler
Eksiler: Yok
Üretim: Edimax www.edimax.com
İthâlât: Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 16$ + KDV



Lenovo Power Hub

BİR KOYUP ÜÇ ALMAK

Karşınızda ayın en yaratıcı ürünlerinden biri duruyor. Daha önce neden kimsenin aklına gelmemiş böyle bir şey bilmiyoruz ancak Lenovo'ya, bu pratik çözümü için teşekkürü borç biliyoruz. 65W ve 90W Thinkpad dizüstülerle uyumlu olan şarj aleti, üzerinde 4 adet USB girişi barındırıyor. Böylece bilgisayarınızdaki bir USB girişinden feragat ederek 3 tane daha girişe sahip oluyorsunuz. Bu arada bilgisayarınız da şarj oluyor tabii bir yandan. 75$'lık fiyat etiketine sahip olan şarj aleti, Thinkpad ailesinin gücüne güç katıyor.

Gigabyte GA-H55N-USB3.0

KAYBEDERİM BEN BUNU – KAAN ALKIN

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Anakart dediğin kasanın içinde ayakları yere basan tek bileşendir. Ekran kartını, işlemciyi, belleği, sabit diski yola getirir, aralarını yapar, orta yolu bulur. Herkes kendi işine koşarken, o herkesin işine koşar. Bir ağırlığı vardır, değil mi? Bir zamanlar öyleydi.

Önümdeki ürüne hayranlıkla bakıyor olmama rağmen, bir yandan da ciddiyetimi korumakta zorlanıyorum. Şaka gibi anakart mı olur yahu? Ne yaptınız böyle? Hem her şey var üzerinde¸hem de dünyanın en küçük anakartı. Vay canına sayın seyirciler.

GÜNEY NEREEEEE KUZEY NEREEEE?

Daha önce de minyon anakartlar gördük. Hatta aldık evimizdeki multimedya sistemlerde kullandık. Ama GA-H55N'ye bakarken kafası karışıyor insanın. Kuzey köprüsü, güney köprüsü falan yalan olmuş. Köprüleri kaldırıp tek bir anakarada toplamışlar her şeyi. Tamam, bir işlemci soketi var, 2 tane bellek yuvası var, güç girişi falan da yerinde. 4 tane SATAII de sıkıştırmışlar üst tarafa. Arka panele bakıyorum, 5, 6 yok tam 8 tane USB girişi var. Bir de PS2. VGA, DVI, HDMI, SPDIF, 8 kanal ses, ethernet. Babacım ne yaptınız siz yahu? 4 sigara paketini yan yana koyunca aha anakart işte sana. Bravo valla nasıl sığdırdıysanız… Minimalist bir yaklaşım diye başlayıp geyik bir cümle kuracağım ama hiç de uygun olmayacak duruma. Cihazla yapamayacağım tek şey, SLI, CrossFireX gibi görünüyor.

Teknik özelliklerini karıştırmaya başlayınca göreceksiniz; ürünün tek öne çıkan özelliği dünyanın en küçük anakartı olması değil. Aksine irili ufaklı birçok beceriye sahip GA-H55N. Bunların başında da USB 3.0 kullanıyor olması geliyor. Yaygınlaşmasını bekliyorsunuz elbette oturmuş bir teknolojinin bir sonraki ayağının ama el kadar anakartta olması enteresan geliyor insana. USB 3.0 ürünler piyasaya ilk düşmeye başladığında, aha bu anakart kadar PCI x1 USB 3.0 kartları incelemiştim ben, dün gibi hatırlıyorum.

Unutmadan ekleyeyim, üründe diğer Gigabyte anakartlarında olduğu gibi dual bios bulunuyor. Ben baktım bir tane bile göremedim valla ama yerleştirmişler bir yere. Özellikle iPod, iPhone kullanıcılarını mutlu edeceğini düşündüğüm bir diğer özelliği, on off charge teknolojisi sayesinde bilgisayarınız kapalı konumdayken dahi USB'den cihazlarınızı şarj edebilmeniz. Kimilerine çok basit gibi gelse de, sadece USB'den şarj olan aletleriniz için bilgisayarı açık bırakmak zorunda kalıyorsanız bu habere sevineceksiniz (evet yapıyoruz bazen öyle şeyler, ne yani? Hıh).

TEKNİK ÖZELLİĞİ DE VARMIŞ CANIIIIM!

Intel LGA 1156 soket kullanan ürün Intel Core i7, i5 ve i3 işlemcileri destekliyor. İki adet çift kanal çalışan DDR3 bellek yuvası 8GB'a (1666+ MHz) kadar bellek desteği sunuyor. Yani üst seviye bir işlemci alıp 4GBx2 bellekleri takıp bir de sağlam ekran kartı taktık mı üstüne, minik bir canavar oyun bilgisayarı yapabiliyorsunuz GA-H55N'yi kullanarak. Gigabyte bu niyetimizi de sezmiş olmalı ki elektrik faturamız canımızı yakmasın, çevreye haddinden fazla zarar vermeyelim diye Smart 6 yanında Auto Green ve Dynamic Energy Saver 2 teknolojilerine de yer vermiş üründe.

Smart 6'ten daha önce bahsetmiştik. Hatırlarsak, performans artışı, kurtarma, kilitleme gibi konularda imdadımıza koşuyordu. Dynamic Energy Saver 2 ise, yazılım ve donanımları denetleyerek sistem üstündeki yüke göre güç tüketimini ayarlayan bir başka yazılım. Auto Green kulağa ilk anlamda biraz anlamsız geliyor çünkü anakart üstünde Bluetooth özelliği bulunmuyor. Fakat olur da sonradan eklerseniz, Bluetooth aracılığıyla sistemin enerji tasarrufu yapmasını sağlayabiliyorsunuz. Gigabyte ürünleri üstünde Smart TPM ibaresi görürseniz yine Bluetooth üzerinden kişisel verilerinize erişimi engelleyebiliyor, verilerinizi uzaktan kilitleyebiliyorsunuz. Enteresan. Bu üçü dışında diğer Gigabyte ürünlerinde rastladığımız tüm standart yazılım ve teknolojilere yer verilmiş üründe.

Ürünün boyutlarını merak ediyorsunuz sanırım. Bir saattir bir öyle, bir böyle anlatıp durdum ama sır gibi sakladım bu bilgiyi sizden. Hainim. Ürün teknik özellikler listesinden, bu sayfanın kendisinden ve aklınıza gelecek birçok üründen daha ufak. Sadece ve sadece 17x17cm. Mini mini ATX kasanızda bile fazladan yer kalmasına neden olacak kadar küçük. Fiyatı da neredeyse boyutuna göre. İster minik bir canavar yaratın, ister bir işlemci bir bellek takıp multimedya bilgisayarı olarak kullanın. Alışverişe çıktığınızda GA-H55N'e bakmayı sakın ama sakın unutmayın.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Yok yok
Eksiler: 0 da yok
Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 108$ + KDV

Greensound's Glass Speakers

Tasarımında bolca cam kullanılmış hoparlörler görmüşsünüzdür daha önce muhakkak. Greensound'un cam hoparlörleri ise çalışma prensibinde camdan yararlandığı için diğerleri arasından sıyrılarak farklı bir konsept olarak karşımıza çıkıyor. Şöyle ki, hoparlörlerin dibinde üretilen ses titreşimleri cam üzerine yayılıyor ve çoğalıyorlar. Bu yayılış gelişigüzel de olmuyor zira düşük şiddetli sesler ürünün dibinden, orta şiddetliler ortadan, yüksek şiddetliler ise ürünün üstünden dağılıyorlar. Aynı zamanda çalışırken alt kısmından değişik renklerde ışıklar yayan hoparlör, ev dekorasyonuna da katkıda bulunuyor.



Yeni Nesil Microsoft Surface

SİZE ÜÇ VAKTE KADAR SURFACE GÖRÜNÜYOR

2008 yılından bu yana piyasada olan fakat uçuk fiyatı yüzünden biz son kullanıcılarla pek iyi geçinemeyen Microsoft Surface'ı, Microsoft Ar-Ge Müdürü Bill Buxton'a göre önümüzdeki üç yıl içerisinde evimizde kullanmaya başlayacağız. Bu süreç içerisinde gelecek olan yeni versiyonda, boyut ve tasarım açısından yenilenecek olan Surface'ın üretim maliyetinin, dolayısıyla fiyatının da düşeceğini belirten Buxton'ın dedikleri tutarsa, dayımgillere misafirliğe gittiğimizde orta sehpa olarak bir Surface görme tehlikesine hazırlanmam gerekiyor.





Logitech Gaming Keyboard G510

SANAL EVRENDEKİ SAĞ KOLUM

Sabahtan akşama kadar bilgisayar başındayım. Bir dünya yazı yazıyorum. Akşamları dinlenmek, kafamı boşaltmak için oyun oynuyorum. Forumlarda, web sitelerinde geziniyorum, arkadaşlarımla sohbet ediyorum. O DVO senin bu DVO benim sanal evrenden evrene atlıyorum. Sonsuz olan sanal evrene açılan küçücük penceremden uçup gidiyorum her seferinde. Uçsuz bucaksız bu evrende bir yol gösterene ihtiyacım yok. Ama tüm saydıklarımı yapabilmek için bir bedene ihtiyacım var. Bilgiye ulaşmak, hem de hızlıca ulaşabilmek için bir uzva ihtiyacım var. Ben oyundaki avatarımın karakterine bürünürken kılıcımı kavrayacak, bacaklarım olup hızla koşacak, kimi zaman gaz pedalına basacak bir uzva.

Evet bilgisayar başında belki gereğinden fazla vakit geçiriyorum. Ortalama kullanıcıdan daha fazla oyun oynuyorum. İhtiyaçlarım da bu yüzden biraz daha fazla, biraz daha farklı. Logitech Gaming Keyboard G510 bu ihtiyaçlara karşılık vermek için tasarlanmış. G serisinden aşina olduğumuz tasarımı geliştirerek ürünün ergonomisini artıran üretici, daha çok veriye daha hızlı erişebilmemiz için klavye üstündeki LCD paneli de yenilemiş. GamePanel LCD, saat, tarih, sistem sıcaklıkları, işlemci, bellek kullanımı gibi bilgileri verirken asıl becerilerini oyun oynarken gözler önüne seriyor. Aklınıza gelebilecek hemen her oyunu destekleyen yazılımı sayesinde ihtiyacınız olan tüm bilgileri toplu halde görebiliyorsunuz. Örneğin Star Wars Galaxies oynarken, sağlık, aksiyon puanı, oyun içi postaları, topladığım GCW puanları gibi bilgilerin tamamını bir ekranda görebiliyorum. Böylece monitörümde bir oraya bir buraya bakmaktan kurtuluyorum. İhtiyacım olan verilere hızlıca ulaşabildiğim gibi, verdiğim komutlar da 500Hz – 2ms tepki süresiyle benzer oyun klavyelerinden 4 kat daha hızlı bir şekilde yerine ulaşıyor. Özellikle DVO oyuncularını memnun edecek bir diğer özelliğiyse ürün üzerinde 18 adet G tuşu bulunuyor olması. G tuşları klavyenin sol kısmına yerleştirilmiş. Daha önceki modellerde yanlışlıkla basıp durduğum tuşların hem ergonomisi hem de kullanımı konforlu ve sorunsuz artık. 18 G tuşuna 54 farklı fonksiyon ve makro atamak mümkün. Logitech'in makro yazılımıysa anlaşılır ve kullanımı kolay.

DVO deyip kaptırdım gittim farkındayım, hemen diğer önemli bir mevzuya geçelim. Tüm kullanıcıların yüksek kalite bir ses kartına ya da kulaklığa sahip olmadığının bilincinde olan Logitech bu konuda da çok güzel bir girişimde bulunuyor. G510 üstüne bir de ses kartı ilave ediyor. Böylece sahip olduğunuz analog kulaklık mikrofon setini, mümkün olan en yüksek ses kalitesiyle kullanmanıza imkân tanıyor. Daha fazla söze gerek yok aslında. Çünkü Logitech Gaming Keyboard G510, oyuncu klavyesi konusunda son sözü varlığıyla söylüyor.



ÜRÜN:
Üretim: Logitech
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr
Fiyat: 115$ + KDV

Logitech Wireless Gaming Headset G930

İÇ SESİNİZİ DEĞİL, BENİ DİNLEYİN!

Kullandığım donanım ürünleri arasında belki de en hayati olanı kulaklığım. Yalnız kalmak istediğimde, müziği içimde hissetmek istediğimde, arkadaşlarımla konuşmanın ya da en ufak bir çıtırtının kaderimi değiştireceği oyunlarda her şeyi duymayı arzu ettiğimde başvurduğum yegâne dostum. Nice dostlar edindim bilgisayar başında geçen hayatım boyunca, kimi iyi kimi kötü. Hiçbiri G930'un gönlümdeki yerine yere sahip olamadı daha önce.

G35'le ısındığım tasarım çizgisini sürdürüyor G930. Taç ve kulaklıklardaki yenilenen yastıklar olabildiğince konforlu. Daha esnek, başınıza daha rahat ve daha yumuşak oturan bir kulaklık olup çıkmış. Yarattığı rahatlık, kablosuz bağlantı sayesinde özgürlüğe dönüşmüş. Oyun oynarken yarattığı konforun yanında, çevredekileri rahatsız etmeden müzik dinlemek ya da 7.1 surround sesin nimetlerinden yararlanarak film izlemek isteyenleri de kablo prangasından kurtarmış. 10 saate kadar pil ömrü, gün boyunca bilgisayar başında ya da çevresinde gerçekleştirebileceğiniz tüm aktiviteler için fazlasıyla yeterli. USB arabirimini kullanarak şarj edebildiğimiz G930'u ayrıca kullanırken yine USB bağlantısıyla şarj edebiliyoruz. 12 metreye kadar ses kalitesini düşürmeden çalışıyor olması da cabası. Bilgisayarın başında çakılıp kalmak yerine koltuğunuza rahat rahat yerleşip, yatağınıza uzanıp filminizi izleyebiliyor, müziğinizi dinleyebiliyorsunuz.

Sıkı oyuncuların sıkça başvuracağı programlanabilir G tuşları ses, ses dönüştürücüleri, sesli iletişim programları ve çok daha fazlasına hükmetmenizi sağlıyor. Geniş ve esnek mikrofon, gürültüyü azaltma konusunda becerikli olduğu gibi otomatik olarak kapanıp açılma özelliğiyle de yazılımlarla bir yere kadar çözebildiğimiz sorunları bir çırpıda ortadan kaldırıyor. G930 her yönüyle oyuncular için yaratıldığını gösteriyor. Hassas ayarlarla oynamayı seven oyuncular, Logitech yazılımları sayesinde hem mikrofonlarının hem de surround ses ayarlarını en ince ayrıntısına kadar kişiselleştirebiliyor. Her oyuncunun yanı başında olmasını isteyeceği G930, yeni arzu objemiz olarak dostlar arasındaki yerini alıyor.

ÜRÜN:
Üretim: Logitech
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr
Fiyat: 296$ + KDV



Logitech

Wireless Gaming Mouse G700

BİR 10 YILI BENİMLE GEÇİRİR MİSİN?

Firmalar ürünlerinin tasarımını bir kez oturttu mu değiştirmek istemezler. Sebepleri üstünde çok fazla konuşmaya gerek yok. Logitech diğer firmalardan farklı bir tutuma sahip bu konuda, daha iyisini tasarlayana kadar mevcut tasarımlarından vazgeçmiyorlar. G700 de kurduğum bu son cümleye oldukça iyi bir örnek teşkil ediyor.

Klavye kadar fare de elimizden düşmüyor, ergonomisi daha bile önemli hatta. Klavyeyle olandan biraz daha farklı ilişkimiz farelerle. Gün boyu avucumuzun içinde. Daha samimi, daha yakın. G700 akrabalarından biraz daha geniş, daha ferah bir fare bu açıdan baktığınızda. Elinizin boyutu ne olursa olsun, rahatlıkla elinize oturan, ergonomisi kullanıcıdan kullanıcıya değişmeyen, bozulmayan bir fare. G700'ün üstünde her biri ayrı ayrı programlanabilen 13 adet tuş bulunuyor. Tuşların yerleşimi enteresan. Farenin sağ yanındaki tuşları çok kullanamadığımızı fark eden Logitech, fonksiyon tuşları için faren sol yanında yer bulmuş. Tuşların erişimi kolay. Fareyi bırakmadan, kavramanızı bozmadan kullanabiliyorsunuz. İşin enteresan yanı, bu fonksiyon tuşları ihtiyacınız olmadığı zaman varlıklarını belli etmiyorlar hiç. Diğer bir deyişle elinize dolanmıyorlar durduk yerde. Kablolu ve kablosuz olarak kullanabildiğimiz G700, 10 saat pil ömrüne sahip. Bu süre en uzun oyun seansları için bile yeterli. Ama Logitech'in sunduğu özgürlükler bununla sınırlı değil. Farenizle ilgili yaptığınız tüm ayarları kendi belleğinde saklayan G700, makrolarınızı, kısayollarınızı, hatta belirlediğiniz DPI ayarlarını dahi yanınızda taşımanıza imkân tanıyor.

Ellerimi terletmeyen, hemen her yüzeyde sorunsuz çalışan, hızlı, fonksiyonel ve konforlu bir ürün Logitech Wireless Gaming Mouse G700. 90'ların sonunda kullanmaya başladığım Logitech farelerin halen bana eşlik ettiğini düşünürsek, alışveriş listenizin en tepesinde yer almasına şaşırmamak gerek. Güle güle kullanın.



ÜRÜN:
Üretim: Logitech
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr
Fiyat: 116$ + KDV



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Roccat Pyra

YERİNDE DURAMAYAN OYUN FARESİ - MERT YİĞİT DOĞRU

Oyuncu faresi denildiğinde aklımıza kocaman, elleri dolduran ve kablolu fareler gelir değil mi? Az sayıda olan istisna modeller dışında kalan tüm oyuncu fareleri böyledir çünkü. İşte bu ay o istisna modellerden biri kapımızı çaldı: Roccat Pyra. Oyuncu bir dizüstü faresi kendisi, bizimle birlikte hem oynadı hem gezdi *(gezdi valla, aldım tatile götürdüm yanımda-KA)*.

Tasarım olarak keskin hatlarıyla ve iki tuşunun ortasındaki yavaşça yanıp sönen mavi LED'le bir oyuncu faresi olduğunu hemen belli ediyor Pyra. Aynı zamanda bu mavi LED sayesinde pil ve şarj durumunu da takip edebiliyorsunuz. Toplamda 5 adet tuşu bulunan cihazın sağ tuş üzerinde boylu boyunca uzanan geniş Roccat logosu da farenin şıklığını ve oyuncu görünümünü pekiştiriyor. Oldukça geniş ve dolayısıyla kullanımı rahat bir tekerleğe sahip olan Pyra'nın ön kısmında, kutunun içinden çıkan, 2 adet pilin şarjı için bir adet USB giriş bulunuyor.

DİZÜSTÜNÜZÜN DOSTU, OYUNLARINIZIN ARKADAŞI

Roccat Pyra bir dizüstü faresi. Bu nedenden ötürü oldukça küçük olan farenin en uygun kullanımı, ellerinizi pençe şekline getirerek ürünü parmaklarınızla kavramak. Küçük elli bir kullanıcıysanız bu kullanım sizi pek rahatsız etmeyebilir ancak elleriniz benim gibi ortalama boyutlardaysa ya da iriyse, uzun süreli kullanımlarda elinizin yorulması muhtemel. O nedenle almadan önce bir kullanmanızda yarar var *(beni başlarda birazcık rahatsız etti koca ellerimden dolayı, ama kısa sürede alıştım-KA)*. 2.4GHz kablosuz alıcısıyla bilgisayarımıza bağlanan Pyra, 10M mesafeye kadar 1000Hz polling ile 1ms tepki süresine sahip ve 1600DPI çözünürlüğünde Motion Blue optik sensör barındırıyor üzerinde. Tüm bunların yanında Pyra'yı diğer farelerden ayıran en büyük özelliğiyse, kutudan çıkan yazılım yardımıyla farenizin tuşlarına ikinci bir komut ya da makro atayabildiğiniz EasyShift. Örnek vermek gerekirse normalde kaydırma için kullandığınız tekerlek, EasyShift tuşuna basılı tutarak kullandığınızda sesi açıp kapatmaya yarıyor. Her tuşa ikinci bir komut atayabileceğiniz için farenin tuş sayısı sanal olarak ikiye katlanmış oluyor bir anlamda. Yalnız bu özelliği kullanmak için bir tuşa basılı tutma zorunluluğu özellikle oyun oynarken hafiften sancılı olabiliyor. Ancak tabii ki bu, EasyShift'in Pyra'nın makro kabiliyetini önemli ölçüde geliştirdiği gerçeğini değiştirmiyor. Simetrik tasarımıyla solak kullanıcıları da memnun edecek olan ürün hakkındaki son eleştirim de serçe parmağa denk gelen tuşu kullanmanın çok zor olduğu. Ben oyunda olsun, internette takılırken olsun oldukça zorlandım bu tuşu kullanırken. Hatta kullanamadım desem yeridir.

Oyungezerler gibi çok gezen oyuncuların fare dertlerine son verebilecek kapasitede bir ürün Roccat Pyra. Dizüstü bilgisayarınızda bolca oyun oynuyorsanız sizin için biçilmiş kaftan. Koyun kutusundan çıkan kılıfına, atın çantaya. Ufaktan ergonomi problemleri olsa da, en başarılı dizüstü oyuncu fareleri arasında başı çekiyor.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Dizüstü bilgisayarlarımızda oyun oynamak için birebir
Eksiler: Bazı ergonomik problemler, iri elli kullanıcılar için kullanımı zor
Üretim: Roccat www.roccat.org
İthalat: Aral www.aralgame.com
Fiyat: 159,89 TL (KDV Dahil)

Mach Xtreme MX-DS SSD 120GB

TEST SİSTEMİMİZİN EN HAVALISI - MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

SSD'ler yaygınlaşmaya devam ediyor. Giderek daha fazla marka, daha ucuza SSD'lerle karşımıza çıkıyor. Biz de bu yeni trendin yasak elma olmaktan çıkıp yüksek performanslı sistemlerin vazgeçilmezleri arasına girişini izliyoruz keyifle. Fakat Mach Xtreme MX-DS SSD'nin bunun ötesinde bir anlamı var bizim için. Zira kendisi test sistemimizin en yeni üyesi.

SSD'leri ön plana çıkartan yanları elbette ki öncelikle performansları ve bizi pek çok anlamda sınırlayan mekanik aksamlardan arınmış olmaları. Fiyat konusunda ilerleme kaydetse de henüz her sistemde kullanılamıyor olmaları ne mutlu ki firmaların yeni SSD teknolojileriyle karşımıza çıkmasına engel olamıyor. MX-DS de DuraClass teknolojisiyle ön plana çıkan bir ürün. DuraClass, performansı mevcut SSD'lerin bir adım önüne taşırken cihazın kullanım ömrünü de "en az" 5 yıl olarak belirliyor. Ayrıca, test sisteminde kullandığımız 120GB'lık modelin yanı sıra, MX-DS modellerinin kapasiteleri 50GB ila 480GB arasında değişiyor.

Sonuç olarak tercih edebileceğiniz yüksek kapasiteli modelleriyle, barındırdığı teknolojilerle, hızıyla ve ömrüyle rahatlıkla tercih edebileceğiniz bir SSD bu. Şunu da söylemeden geçemeyeceğim; graffiti sanatıyla ilgileniyorsanız markanın logosunu bilgisayarınızda görmek hoşunuza gidecek.





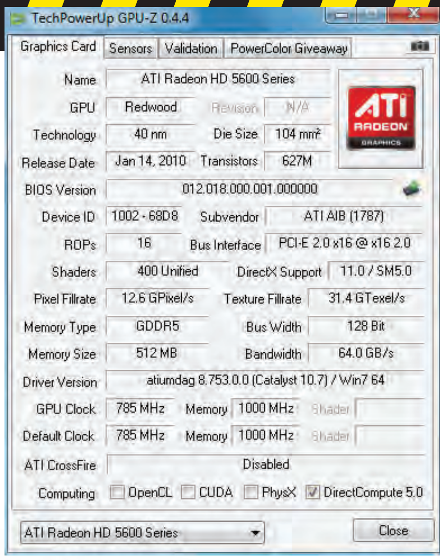
İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Barındırdığı teknolojiler, uzun ömürlü ve hızlı
Eksiler: Ne zaman ucuzlayacak bu SSD'ler?
Üretim: Mach Extreme Technology www.mx-technology.com
İthâlât: Penta Bilgisayar www.penta.com.tr
Fiyat: 461,25 USD +KDV

PowerColor
Radeon HD 5670 PCS+

FARKLI BİR RADEON HD 5670 - MERT YİĞİT DOĞRU

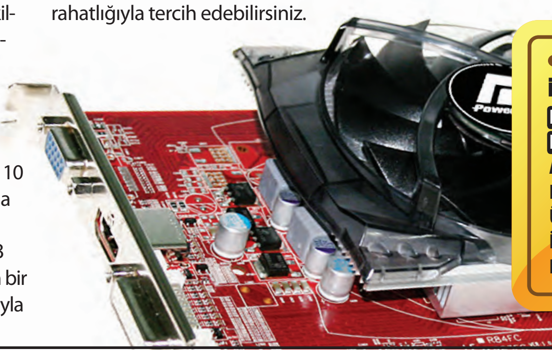
PERFORMANS TABLOSU		
3DMark Vantage	Total	H3695
	GPU	3228
Heaven Benchmark 2.1	DX9	19.4
	DX10	20.6
	DX11	12.3



Piyasada bir sürü ekran kartı var malumunuz. Kimisi hızıyla öne çıkıyor, kimisi soğutucusuyla. Bu ay inceleme fırsatı bulduğum PowerColor HD 5670 PCS+ ise bünyesinde her ikisini de bulunduruyor: Hem daha hızlı, hem de daha serin bu ekran kartı.

Kutusundan çıkartırken, kasaya yerleştirirken hiç nazlanmıyor HD 5670 PCS+. Biliyorsunuz kocaman ekran kartları montajlarda uğraştırır biraz. Sabit diskin yerini değiştirmek zorunda kalırsınız, SATA kablolarını şekilden şekle sokarsınız falan, bir sürü dert çıkar çoğunlukla. HD 5670 PCS+ ise tüm bunlarla uğraştırmadan şıp diye oturuyor yuvaya. Bunun yanı sıra büyük kartlar gibi ekstradan güç bağlantısına ihtiyaç duymayan kartın özel PCS+ soğutması da ürünün hem referans tasarımlı HD 5670'lere oranla 10 dereceye kadar daha serin çalışmasını, hem de daha yakışıklı olmasını sağlıyor. Bir adet DisplayPort, bir HDMI ve bir adet de DVI girişi bulunan kart, 512 MB GDDR5 belleğe sahip. Aynı zamanda soğutucunun bir getirisi olarak HD 5670 PCS+, 685MHz çekirdek hızıyla bu kartlardan 10MHz daha hızlı çalışıyor. Tabii tüm bu anlattığım performans ve sıcaklık farklılıklarının boyutunu anlamak için ürünü piyasadaki diğer HD 5670'lerle karşılaştırmak gerekiyor.

Özel soğutmasıyla ve overclock'lu gelmesi nedeniyle diğer HD 5670'lerden ayrılıyor PowerColor Radeon HD 5670 PCS+. Referans tasarımlı soğutuculara göre daha hızlı ve serin çalışması da bu kartı 100$ seviyesi için oldukça uygun bir hale getiriyor. Gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: PCS+ soğutması, overclock'lu gelişi
Eksiler: Yok
Üretim: PowerColor www.powercolor.com
İthâlât: Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 107,50$ + KDV

Samsung SH-B123 Bluray Sürücü

PİYASADAKİ EN HIZLI BLURAY OKUYUCU - MERT YİĞİT DOĞRU

Bluray'ler DVD sürücülerimizi yavaş yavaş yerlerinden etmeye başladı. Ee, teknoloji gelişiyor ve DVD sürücüler de tarihin tozlu sayfaları arasına karışıyorlar ufaktan. Yerlerini de bluray sürücüler dolduruyor. Samsung'un SH-B123 modeli de Organize Sanayi'nin bu konudaki açığını kapatmak için konuk oluyor bizlere bu ay.

Ön yüzünde bulunan ayna benzeri çekmece kapağı ve sağ altta bulunan "L" şeklindeki mavi LED'li tuşuyla kasanızın havasına hava katan bir sürücü SH-B123. İki adet lens ve iki adet lazer diyot yanında bir de SACT ve PSCT teknolojilerine de sahip olan sürücü, böylece okuma ve yazma süreçlerinin diğer sürücülere oranla daha sorunsuz gerçekleşmesini sağlıyor. Ürünün bunun yanında da kendine has birçok özelliği var. Örneğin "Firmware Live Update" özelliği sayesinde sürücünüzde her zaman güncel firmware yüklü oluyor. Yani bu duruma siz değil, sürücünüz kafa yoruyor. Dünyada ilk olan 16x BD-ROM okuma değerine sahip SH-B123'ün, piyasadaki diğer combo sürücülere oranla %25 daha az enerji tüketimi sunması da ürünün gözümüzdeki değerini artırıyor. Daha az enerji tüketen ürünleri tercih ederek bilgisayarımızın doğaya verdiği zararı elimizden geldiğince azaltmak boynumuzun borcu ne de olsa.

CYBERLINK'TEN İNCİLER

Ürünün kutusundan çıkan Bluray'de, medya dönüştürme ve görüntülemekten DVD/CD yazmaya kadar HD/SD içerikle aklınıza gelen her şeyi yapabildiğimiz bir demet Cyberlink yazılımı bulunuyor. Bu yazılımlar arasında en ilginci, bilgisayarınızın konfigürasyonuna göre HD içeriğe uyumlu olup olmadığını size söyleyen CyberLink BDAdvisor 2 programı. Gerçi bilgisayarının konfigürasyonundan emin olmadan kimsenin bir Bluray sürücü alacağını sanmıyorum. Aldıktan sonra da ne olursa olsun güzel ülkemizin hiçbir satıcısı o ürünü geri almaz zaten.

SACT & PSCT

Spherical Abberation Compensation Technology (SACT): Tam Türkçe karşılığı "Küresel Sapmaları Düzeltme Teknolojisi" olan SACT, koruyucu katmanı tek tip kalınlıkta olmayan BD sürücülerdeki okuma kabiliyetinin gelişmesini sağlıyor. Kısacası SACT, sürücüye daha pürüzsüz bir okuma özelliği kazandırıyor.

Precision Step Control Technology (PSCT): Nam-ı diğer "Netlik Derecesi Kontrol Teknolojisi". Optik veri kaydedicinin pozisyonunu optimize eden PSCT, BD sürücünün çözünürlüğünü garanti altına alıyor.

Siz de Bluray sürücülere geçmek istiyorsanız kendine has özellikleriyle ve düşük enerji tüketimiyle SH-B123 sizin için iyi bir tercih olabilir. Şu aralar Bluray combo almak, yazıcı almaktan daha akıllıca duruyor hem. Bu ürünü tercih etmemeniz için bir neden göremiyorum açıkçası.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: 12x BD-ROM okuma hızı
Eksiler: Yok
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr.
İthalat: Koyuncu www.koyuncu .com.tr,
Kont www.kont.com.tr,
Armada www.armada.com.tr
Fiyat: 105$ + KDV

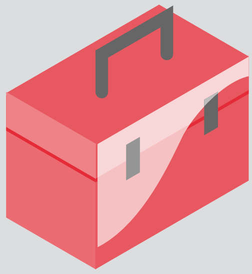
OKUMA VE YAZMA HIZLARI		
OKUMA		
	BD-ROM	12X
	BD-R, BD-R DL, BD-RE, BD - ROM DL	8X
	BD-RE DL, BD-Hybrid	6x
	DVD+/-R, DVD-ROM	16X
	DVD+/-R DL, DVD+/-RW, DVD-RAM	12X
	CD-ROM	48X
	CD-R, CD-RW	40X
YAZMA		
	DVD+/-R	16X
	DVD-RAM	12X
	DVD+/-R DL, DVD+RW	8X
	DVD-RW	6X
	CD-R	48X
	CD-RW	24X



USTANIN TAVSİYESİ

Windows 7 Optimizasyonu

- KAAN ALKIN



Yeni bir araba aldığınızda belli bir alışma evresine girersiniz. Yeni arabanızın sahip olduğu ıncık cıncık özellikleri öğrenmek, kumandalara alışmak vb. Bu alışma sürecinin en güzel yanı arabanın çekişine alışmaktır. Hele ki yeni arabanız birazcık daha güçlüyse bir öncekinden, gaza her dokunduğunuzda tatlı tatlı içiniz kalkar. En azından benim hoşuma giden bu hissiyat bir süre sonra kaybolur gider. Her şeye alışırsınız bir süre sonra. Yeni arabanız artık sadece bir arabadır. Yapacak bir şey yok. Mevzu bahis araba olunca yok elbette. Ama konumuz Windows 7 olduğundan performansımızı arttırmak için yapabileceğimiz birçok şey var. Az sonra sizlere defalarca tavsiye ettiğim yöntemleri tekrarlayacağım. Hatırlama ve hatırlatma bölümünden sonra Windows 7'nin derinliklerine doğru bir geziye çıkartacağım. Emniyet kemerlerinizi bağlayın.

YENİ BİR İŞLETİM SİSTEMİ

Windows 7 bir çok kullanıcının bilgisayarında uzun süre önce yer buldu kendine. Evimde ve iş yerimde ben de Windows 7 kullanıyorum haliyle. Önceki işletim sistemlerinden her ne kadar daha rafine, performanslı çıksa da karşıma, belli konularda halen ayar yapmak gerekebiliyor. Milyon tane yazılım kurup kaldırdığım için bir süre sonra şişebiliyor. Bir tek benim kullanmadığım sistemler özellikle, sağdan soldan hastalık kapabiliyor (diyorum size her gördüğünüz programı kurmayın, her link'e tıklamayın diye). Yeni işletim sistemiyle gelen ve ilk zamanlarda elimi oyalayan bazı yazılım, hizmetler ve animasyonlar artık özelliğini yitirmiş, boşu boşuna sistem kaynaklarımı yiyor. Hevesimi aldım, ihtiyacım da yok bunlara. Aslında iyi oluyor bu tip dosyalar. Size bilgi aktarırken ben de kendi sistemimi temizliyor, optimize ediyorum. Yani hep beraber yapıyoruz adım adım temizliği ve ince ayarları.

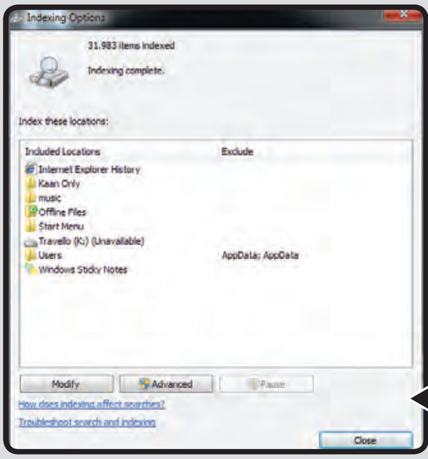
TABULA RASA

Yeni kurulan bir Windows'un tadına ulaşmak pek kolay değil aslında. Sıfır kilometre bir masaüstü. Tertemiz bir sayfa. Windows 7 sürücüler konusunda öncekilerden çok daha başarılı. Tüm sürücüleri sorunsuzca bulup kurabiliyor. Çok aykırı bir donanım olmadığı sürece, sistem sorunsuz ve ikinci bir müdahaleye ihtiyaç duymadan çalışıyor. Ancak bu sizin için en uygun sürücüye sahipsiniz anlamına gelmiyor. Farkına varmadığınız performans kayıpları yaşayabiliyorsunuz. Bu yüzden öncelikle ve özellikle anakartınızın Windows 7 sürücülerini bulup güncellemenizde fayda var. Unutmadan sistemdeki değişiklikleri yapmaya başlamadan önce tüm sürücüleri güncellemeyi ve mevcut tüm güncellemeleri yapmayı unutmayın. Karışmam sonra.

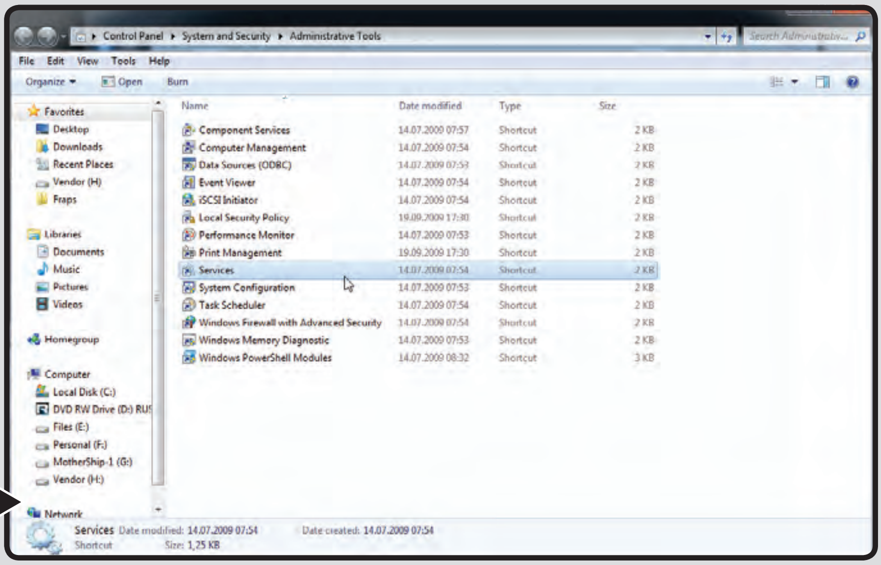
Bir sonraki adıma geçmeden önce sisteminizde kurulu ama artık ihtiyaç duymadığınız gereksiz programları da bir kaldırın. Kurulumu ve ulaşımı kolay programları bir gün lazım olur diye sistemde tutmanın pek bir anlamı yok zaten. Yazılımları kaldırdığımızda registry'de (kayıt defteri) çar çöp gereksiz girdiler kalabiliyor. İster sonradan CCleaner benzeri bir programla kayıt defterini temizleyebilirsiniz. Ya da kurulum işlemlerini takip eden ve kayıt defteri girdilerini de kaldırma sırasında ortadan kaldıran bir yazılım kullanabilirsiniz. Ben şahsen arada bir CCleaner'la yapıyorum temizliğimi. Gereksiz yazılımlardan ve geride bıraktıkları çer çöpten kurtulduktan sonra sabit diskimizi toparlayalım biraz. Yine daha önce tavsiye ettiğim Auslogics yazılımlarını kullanarak sabit diski birleştirebilirsiniz. Eğer kafanıza göre bir klasörleme, dosyalama alışkanlığınız varsa önce dosyalarınızı düzenleyip daha sonra sabit diski birleştirirseniz sizin için daha hayırlı olacaktır. En azından sabit diskte yeni bir kaos yaratmanız biraz daha vakit alacaktır. Bu ufak tefek olayları gerçekleştirdikten sonra daha ciddi işlere bulaşmaya başlayabiliriz.

BAŞLANGIÇ

Gereksiz ya da artık ihtiyacınız olmayan programlardan kurtulduğumuza göre bu bölümde fazla bir işimiz olmayacaktır. Yine de bir göz atalım derim. Live Messenger, Winamp, Skype vb programları açılışta bırakıp bırakmamak elbette size kalmış. Ancak bir tıkla çalıştırabileceğim ve hemen her an kullanmadığım programların sistem açık olduğu sürece hazır olda beklemesine gerek yok. Bu yüzden Windows tuşuna basıyoruz, satıra msconfig yazıp enter'a basıyoruz. Startup (başlangıç) sekmesine geçiyoruz açılan pencerede ve istediğimiz programların başındaki kutuyu boşaltıyoruz. Kimi programlar her çalış-

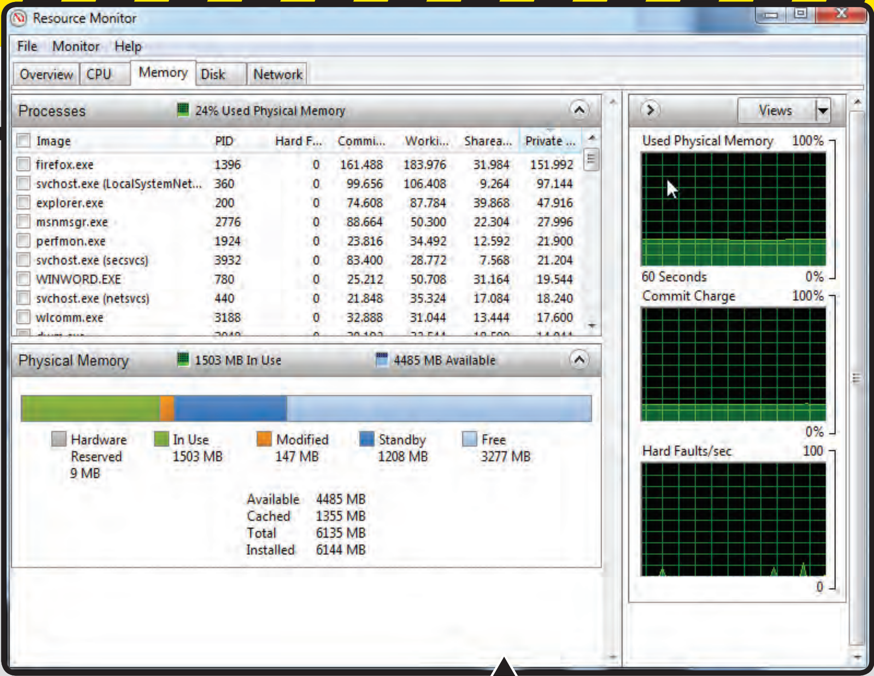


Indeks Ayarları:
Eğer indexing hizmetini kullanıyorsanız yine kontrol panelinden Indexing Options'a gidip sistemin hangi klasörlerinizi indekslemesini istediğinizi belirleyebilirsiniz. Böylece oyunlarınızın ya da yazılımların bulunduğu klasörlerle boşu boşuna zaman kaybetmez sistemleriniz.



Hizmetlere Ulaşım:
Hizmetler sekmesine gitmenin birden fazla yolu var. Birincisi yazının içinde de belirttiğim gibi Windows tuşuna basıp, Başlat satırına services.msc yazmanız. Bir diğeriyse Control Panel>System and Security>Administrative Tools>Services (Kontrol Paneli>Sistem ve Güvenlik>Yönetimsel Araçlar>Hizmetler) yolunu izlemeniz.

tırdığınızda kendini açılışa ekliyorsa, programın ayarlarından Windows'la birlikte başlamamasını öğütlememiz gerekebilir. Başlangıç sekmesinde dikkatinizi çekeceğim başka bir nokta servisleri buradan kaldırmaya kalkmayın. Örneğin DVD, CD yazmak için kullandığımız Nero yazılımı kendini hizmetlere ekliyor. Açılıştan kaldırsanız dahi, arka planda hazır ol'da bekliyor, hatta indeksleme hizmeti tır tır sistem kaynaklarını kemiriyor. Servisleri nereden nasıl kapatacağız anlatacağım az sonra. Bu sekmedeki işlerimizi tamamladıktan sonra tamam deyip kapatıyoruz. Sistemi yeniden başlatıyoruz.



Resource Monitor:
Bu araçla o anda çalışan programların sistem kaynaklarını ne kadar kullandığını tek tek görebilirsiniz. Bellek, işlemci, sabit disk ve ağ kullanımları hakkında bilgi edinebilirsiniz.

YA YARDAN YA SERDEN

İşimiz daha bitmedi elbette. Masaüstünüzde ne kadar çok ikon varsa performansınızda o kadar baltalanacaktır. Günümüz sistemlerinde bu bilgi şehir efsanesi tadına gelmiş olsa da (sistemler hızlı eskiden oyunlar falan çökerdi bu yüzden hey gidi hey) siz beni dinleyin. Mümkün olduğu kadar azaltın masaüstü kısayollarını. Zaten yeni görev çubuğu eskisinden çok daha işlevsel oraya yığabilirsiniz kısayolları mis gibi. Masaüstüne özellikle büyük boyutlu dosya atmamaya özen gösterin. Temizliği hallettikten sonra Windows'umuzu çirkinleştirmeye başlayabiliriz. Biliyorum göze hoş görünüyor Windows temaları vs. Ve evet biliyorum bu ayardan sonra Windows 2000 tadında oluyor Windows 7 ama performans arttırıyoruz değil mi? My Computer'a (Bilgisayarım) sağ tıklıyoruz. Properties'i (Özellikler) seçiyoruz. Açılan pencerede sol tarafta bir navigasyon barı göreceksiniz. Burada en alttaki seçeneğe, Advanced system settings (Gelişmiş Ayarlar), tıklıyoruz. Yeni bir pencere çıkacak karşımıza. Burada Advanced (Gelişmiş) sekmesi altında Performance kutusunun ayarlar düğmesine tıklıyoruz. İşletim sistemimizin görüntüsünü bozmak için hazırız. Adjust for best performance (en yüksek performans için ayarla) kutusunu işaretleyip aşağıdan uygulaya basıyoruz. Böylece Windows'umuz tüm gereksiz makyajından kurtuluyor. Direkt bu ayarda kullanmanıza gerek yok elbette. Kendi kullanım alışkanlıklarınıza göre kişiselleştirebilirsiniz. Resim ve video ön izlemeyi açık bırakıyorum ben mesela. Onlarca resim arasında dolanırken hepsine tek tek tıklamak yerine ön izlemelerden bir seferde aradığımı bulmak, sistem performansını değil belki ama benim çalışma performansımı olumlu yönde etkiliyor.

HİZMETLER

Gelelim uzun ve zorlu bölümüne işimizin. Gereksiz hizmetleri temizleme olayına. Her kullanıcının sistemi elbette ki birbirinden farklı. Her kullanıcının sahip olduğu donanımlar, yazılımlar ve ihtiyaçları da farklı. Bu yüzden bizim ortadan kaldıracağımız hizmetler daha genel olanlar. Hizmetleri görüntülemek için Windows tuşuna basıp satıra services.msc yazmanız yeterli. Karşınıza açılacak pencereyi tam ekran yapın. Arkanıza yaslanın. Derin bir nefes alın ve okumaya başlayın (hem ekrandakini hem yazıyı :)

Adaptive Brightness (SensrSvc): Bir şekilde anlamlı ama bir o kadar da gereksiz hizmetler mevcut Windows'ta. Adaptive Brightness sistem çevresinde ışık durumuna göre monitörümüzün ayarlarını değiştiren bir hizmet. Ancak ışık algılayan bir donanımımız olmadığı için gereksiz yer tutuyor. Disabled yani kapalı konuma getirmemizde bir sakınca yok.

Block Level Backup Engine Service (wbengine): Windows yedekleme ve geri yükleme becerilerini kullanmıyorsanız bu hizmete ihtiyacınız yok. Evet ben şahsen kendim alıyorum yedeklerimi.

Bleutooth Support Service (bthserv): Sisteminizde Bluetooth fare, klavye ve benzeri bir cihaz kullanmıyorsanız, yada bluetooth'la işiniz yoksa çekin fişini acımayın.

BrabchCache (PeerDistSvc): Windows 7 ile birlikte gelen yeni bir servis. Ev kullanıcısı için düşünülmemiş zaten. Hiç kafanızı karıştırmadan güvenle kaldırabilirsiniz.

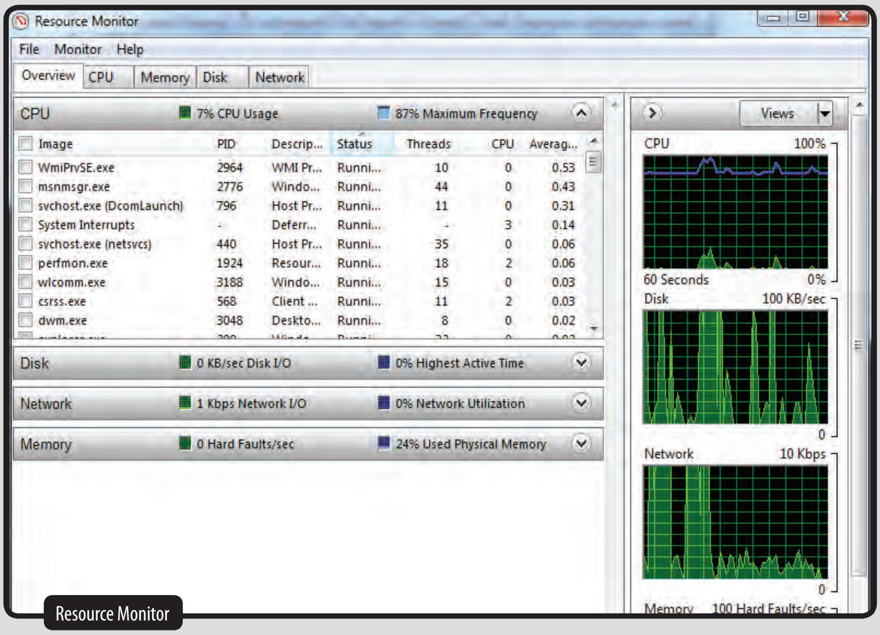
Certificate Propagation (CertPropSvc): Smart Card okuyucunuz var mı? Yok mu? Kaldırın gitsin o zaman. İhtiyacınız yok.

Desktop Window Manager Session Manager (UxSms): Yazının girişinde Windows 7'mizin makyajını silmekten, Windows 2000'e benzetmekten bahsetmiştik. Bu hizmet Windows 7 masaüstü temlarıyla uyumsuz yazılımları çalıştırdığımızda, temaları kapatıp, uyum sorunlarını gideriyor basitçe. Girişte bahsettiğim ayarları yapıp zaten bu özellikleri kapattıysanız bu hizmete ihtiyacınız kalmadı demektir.

Diagnostic Policy Service (DPS): Windows'un problem bulma ve çözme becerilerini kullanmıyorsanız ihtiyacınız olmayan bir hizmet daha.

Diagnostic Service Host (WdiServiceHost): Diagnostic Policy Service'i kapattıysanız, bu hizmeti de kapatabilirsiniz.

Diagnostic System Host (WdiSystemHost): Di-



Resource Monitor

USTANIN TAVSİYESİ

agnostic Policy Service'i kapattıysanız, bu hizmeti de kapatabilirsiniz.

Distributed Link Tracking Client (TrkWks): Geniş ağlarda oldukça kullanışlı olabilen ancak evimizdeki yerel ağlarda pek ihtiyaç duymadığımız bir hizmet. Örneğin A bilgisayarında yer alan "OGZ" klasörüne B bilgisayarının masaüstünde bir kısa yol yarattınız. Daha sonra bu klasörün A bilgisayarındaki yerini değiştirdiğinizde, bu hizmet yaratılan kısayolu otomatik olarak güncelliyor. Evde kapatın gitsin derim.

Extensible Authentication Protocol (EapHost): Sisteminizde kablosuz bağlantı kullanıyorsanız açık bırakın. Eğer kablolu bağlantınız yoksa ya da EAP doğrulaması kullanmıyorsa gönül rahatlığıyla iptal edebileceğiniz bir hizmet.

Fax (Fax): Bilgisayarınızdan fax alıp göndermiyorsanız hepten yok edebileceğiniz bir servis daha. Adı üstünde zaten.

HomeGroup Listener (HomeGroupListener): Windows 7'yle birlikte gelen yeni hizmetlerden biri. Eğer evinizdeki yerel ağda Windows 7'nin Home Group sisteminden yaralanmıyorsanız gönül rahatlığıyla kapatabilirsiniz.

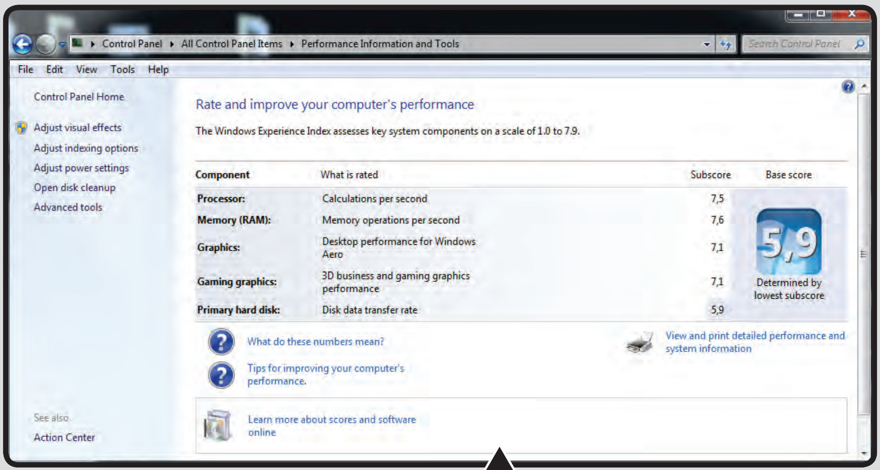
HomeGroup Provider (HomeGroupProvider): Yukarıdaki hizmeti kapattıysanız bu hizmeti de kapatınız.

Human Interface Device Access (hidserv): Bu hizmeti gerektiren bir çevre birimine sahip olmayabilirsiniz. Faks, fotokopi, internet ya da multimedya gibi kısa yol tuşlarının çalışmasını sağlar. Ancak bir çok üreticinin donanımları bu servis yerine kendi yazılımlarını kullanmaktadır. Deneme yanılma yöntemiyle ihtiyacınız olup olmadığına karar verebilirsiniz.

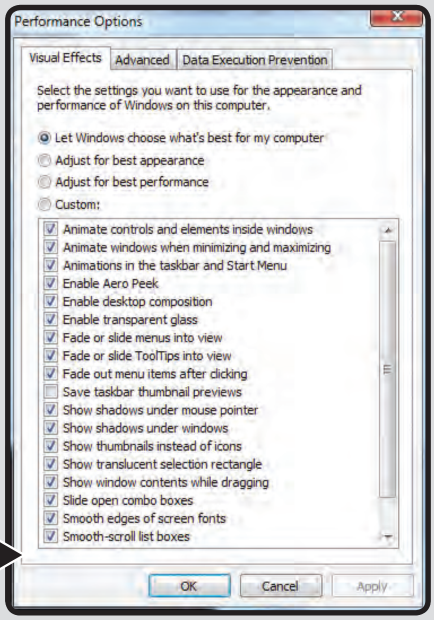
Indexing Service (CISVC): Sisteminizdeki dosyaların içeriklerini ve özelliklerini listeler. Yerini Windows Search'e bırakan bu hizmeti kaldırabilirsiniz.

Interactive Services Detection (UI0Detect): İnteraktif servislerin durumu hakkında kullanıcıyı bilgilendirir. Windows 7 uyumlu yazılımların hiç biri çalışmak için bu hizmete ihtiyaç duymaz.

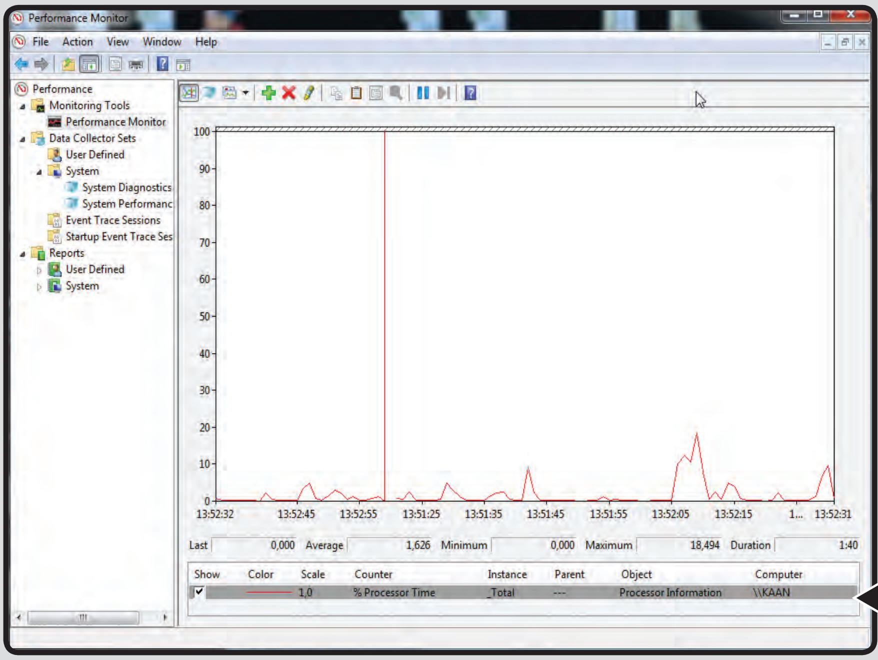
Internet Connection Sharing (SharedAccess): Evinizdeki yerel ağın internet bağlantısını tek bir bilgisayar üzerinden sağlıyorsanız ihtiyacınız olan hizmet. Eğer harici bir modem'e sahipseniz ve internet bağlantınızı tek bir bilgisayar üstünden değilde bir hub ya da switch'le dağıtıyorsanız,



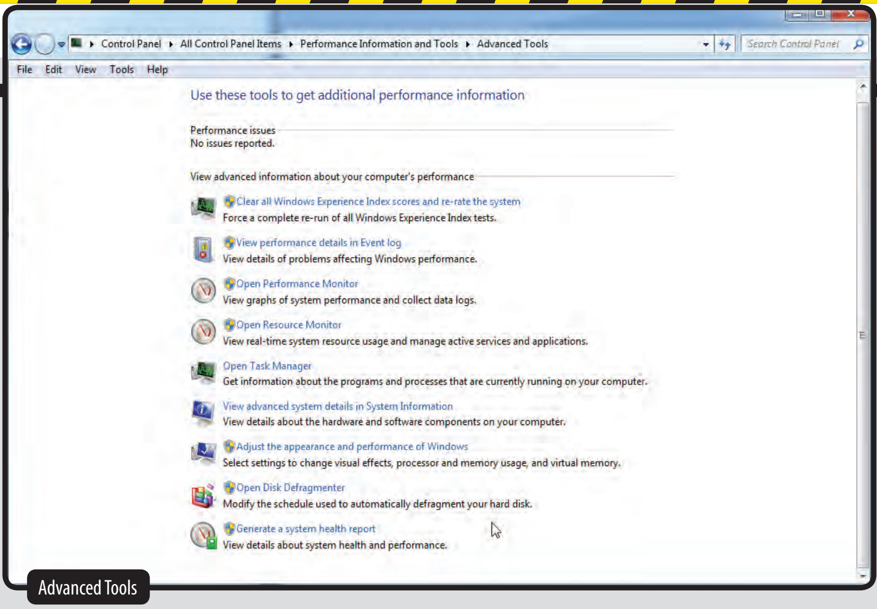
Sistem Performansı Hakkında Bilgi Edinmek: Benim gibi sabahtan akşama kadar test, benchmark yapacak haliniz yok elbette. Zaten siz uğraşmayın diye ben yapıyorum burada hepsini. Ancak sisteminizin performansı hakkında bilgi sahibi olmak, hangi programın sistem kaynaklarını ne kadar kemirdiğini görmek isteyebilirsiniz. Windows araçlarını kullanarak, ekstra bir program kurmadan bunu yapmanız mümkün. Control Panel>All Control Panel Items>Performans Information and Tools yolunu takip ederseniz Windows'un sisteminize not verdiği sayfaya geleceksiniz. Sistem performansını denetlemek için ihtiyacınız olan araçlar sol yanda ki navigasyon barının en alt opsiyonu olan Advanced Tools (gelişmiş araçlar) altında yer alıyor. Bu sekme altında gelen araçlarla sistem kaynaklarını ve performansını görüntülemeniz mümkün. Performance Monitor ve Resource Monitor araçlarını kullanarak gözlem yapabilir, performans ve kullanımı kayıt altına alabilirsiniz, elbette bu servisleri sonlandırmadıysanız.



Windows'u Çirkinleştirme Operasyon Merkezi: Performance Options sekmesinde ki tüm kutuların işaretlerini kaldırırsanız Windows 2000 günlerine döneceksiniz. Ama görsel olarak kaybettiklerinizi performans olarak geri kazanacaksınız. Fena mı yani?



Performance Monitor: Sistem performansını gerçek zamanlı olarak takip etmenize olanak tanır. İsterseniz sistem performansını sürekli ya da belli bir süre izleyerek kayıt altına da alabilirsiniz.



Advanced Tools

veya tüm bilgisayarlar direkt modeme bağlıysa bu hizmeti kapatabilirsiniz.

Media Center Extender Service (Mcx2Svc): Yerel ağda yer alan diğer bilgisayarların medya kütüphanenizi görmesini ve dosyalarınıza ulaşımını sağlar. Media Center kullanmıyorsanız kapatabilirsiniz.

Netlogon (Netlogon): Ev ağlarında ve tek başına çalışan sistemlerde gerekli değildir. Direkt kapatabilirsiniz.

Network Access Protection Agent (napagent): Ev sistemlerinde ve ağlarında gerekli değildir. Kapatabilirsiniz.

Offline Files (CscService): Evinizdeki bilgisayarlar arasında dosya senkronizasyonu yapmıyorsanız bu hizmeti de ortadan kaldırabilirsiniz.

Parental Controls (WPCSvc): Eğer zararlı içerikten (kime göreyse artık) korumanız gereken kimse yoksa, ya da bu işlem için Windows hizmetlerini kullanmıyorsanız kapatabilirsiniz.

Peer Name Resolution Protocol (PNRPsvc): Remote Assistance (Uzaktan yardım) ve HomeGroup servislerini kullanmıyorsanız ihtiyacınız olmayacak bir hizmet daha.

Peer Networking Grouping (p2psvc): Bir önceki hizmeti kapattıysanız bunu da kapatabilirsiniz.

Peer Networking Identity Manager (p2pimsvc): Bunu da kapatalım madem elimiz değmişken.

Performance Logs & Alerts (pla): Performans Monitör sekmesini ortadan kaldıran bu hizmeti evde ne kadar kullanıyorsunuz bilemiyorum. Ama ihtiyacınız olmadığını söyleyebilirim.

PNRP Machine Name Publication Service (PNRPAutoReg): HomeGroup ve Uzaktan Yardım hizmetlerini kullanmıyorsanız kapatmanızda bir sakınca yoktur.

Remote Desktop Configuration (SessionEnv): Tüm uzaktan erişim hizmetleri bu hizmete bağlıdır. Windows'un uzaktan erişim araçlarını kullanmıyorsanız bu hizmeti devre dışı bırakabilirsiniz.

Remote Desktop Services (TermService): Uzaktan erişim hizmetlerine ihtiyacınız yoksa kapatabilirsiniz.

Remote Desktop Services UserMode Port Redirector (UmRdpService): Remote'la başladığına göreeeee, eh anlaşıldı o zaman.

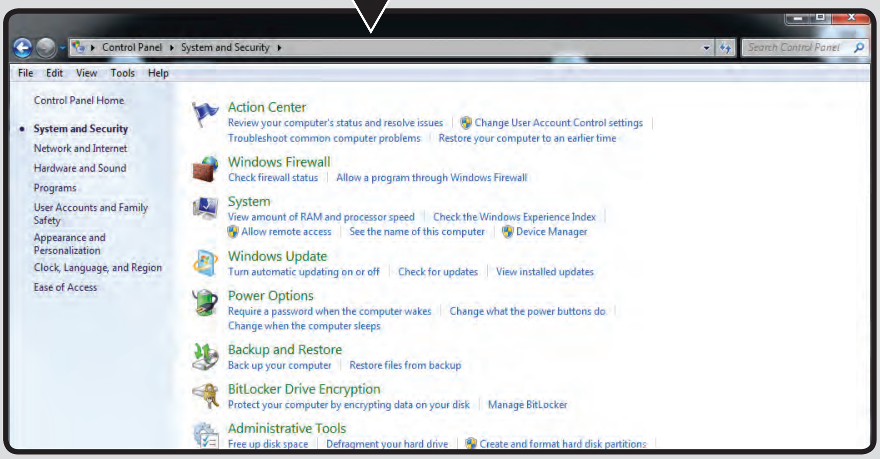
Remote Procedure Call Locator (RpcSs): Windows Vista ve Windows 7 uyumlu yazılımların bu hizmete ihtiyacı yoktur. Güvenle kaldırabilirsiniz.

Remote Registry (RemoteRegistry): Kullanıcın uzaktan kayıt defteri girdilerine ulaşımlarını ve değişiklik yapmalarını sağlar. Direkt kapatın gitsin.

Smart Card (SCardSvr): Smart Card okuyucusu kullanmıyorsanız gönül rahatlığıyla kapatabilirsiniz.

Smart Card Removal Policy (SCPolicySvc): Smart Card okuyucusu hâlâ kullanmıyorsanız gönül rahatlığıyla bu hizmeti de kapatabilirsiniz.

Ulaşamadıklarımız:
Kontrol Panelini klasik görünümde kullanmak her zaman tercihimdir. Ama siz ana ve alt başlıklardan oluşan yeni görünümü kullanıyorsanız sorun değil. Eğer ulaşamadığınız ya da yazıda bahsettiğimiz başlıkları bir türlü bulamadığınız bir şey varsa adres çubuğunda kontrol panelinin hemen sağındaki minik oka basın, açılan menüden All Control Panel Items'ı seçiverin. Artık her şeyi bir ekranda görebilirsiniz.



Tablet PC Input Service (TabletInputService): Tablet PC özelliklerini kullanmanızı sağlıyor. Tablet PC kullanmıyoruz o zaman bu hizmeti de kullanmanıza gerek yok.

Telephony (TapiSvr): Bu karmaşık hizmeti kullanan var mı bilmiyorum ama Skype dururken zaten…

Themes (Themes): Yazının girişinde bahsettiğimiz Windows çirkinleştirmelerini (hehe) yaptıysanız temalara da hizmetine de ihtiyacınız kalmamış demektir. Güvenle uçurabilirsiniz.

Windows Connect Now – Config Registar (wcncsvc): Sisteminizi kablosuz modeminizle tanıştırırken Windows otomatik kurulumla karşınıza çıkar ve yol gösterir. Siz kablosuz bir sistem kullanmıyorsanız karşımıza kimsenin çıkmasına gerek yoktur. Duruma göre kapatılır gider.

WWAN AutoConfig (WwanSvc): Eğer internet bağlantısı için mobil çözümler kullanmıyorsanız bu servisi devre dışı bırakabilirsiniz.

OPTİMİZASYON BİTER Mİ?

Kurcalayabileceğimiz ayarlar bunlarla sınırlı değil elbette. Ancak her ayar da her kullanıcıya uygun değil. Burada kapatabilirsiniz dediğimiz hizmetlerin bir kısmına kullandığınız donanım ve yazılımlara göre ihtiyacınız olabilir. Bu yüzden dene yanıl yöntemiyle tek tek ilerlemenizde fayda var. Bir başka Ustanın Tavsiyesi'nde Windows'u çirkinleştirmeden sistemin değil ama kendi performansımızı nasıl arttırabileceğimize de değineceğim. Baştan sona neler yaptığımızı özetlersek; gereksiz yazılımlardan kurtuluyoruz, geride kalan artık dosyaları temizliyoruz, sabit diskimizi ve kayıt defterimizi birleştiriyoruz, her an ihtiyaç duymayacağımız yazılımları Windows başlangıcından kaldırıyoruz ve gereksiz hizmetleri kapatıyoruz. Windows 7 Tweak programlarına da dikkatli yaklaşıyoruz ki başımız ağrımasın sonrasında. Sisteminizden olağanüstü bir performans artışı beklemeyin elbette. Sistemden sisteme göre değişecektir etkileri. Ama her şeyin daha rahat daha akıcı çalışacağı kesindir. Bunun dışında Windows 7'mize çektirebileceğimiz acılar, Aaaazzz sonraaa….

POST MORTEM

Dönüp geçmişe bakmayı istemez bir çok insan. Hatırlanmaması, unutulması gereken bir çok şey saklıdır geçmişte. Mutlu anılar mutsuzlar yüzünden daha bir az anılır yer yer. Hayatın neresinden tuttuğunuza, neresinden baktığınıza göre değişir geçmişin de geleceğinde şekli şemaili. Bilinçli hayatımın neredeyse tamamını bilgisayar donanımları içinde geçirdiğimi düşünürsek ben o insanlardan biri değilim sanırım. En azından bu açıdan yaklaştığımda geçmişe. Geçen ay başladık Post Mortem'e. Merak edip soranlar için söylüyorum, bitip gitmeyecek hemen, devam edecek. Çünkü sevmediğimiz kadar sevdiğimiz şeyle de dolup taşıyor geçmişimiz.

Sıra Post Mortem'in boş satırlarını doldurmaya gelince bir süre sessizce oturdum bilgisayarın başında. Bu oda da hayatımda ki bir çok şey gibi değişti yüzlerce kez geçen birkaç yılda. İlk bilgisayarım Pentium 200MMX'im burada değil artık diye hayıflandım. Ne o ne de bir zamanlar üstünde durduğu siyah bilgisayar masası yoktu artık. Dolabın üstünde duran kimi boş kimi dolu kutulara göz gezdirdim. Birkaç yıl önce temizlik sırasında ecelle buluşan Savage4 ekran kartımı ve kutusunu hatırladım, gözlerim doldu. Bu donanımların çoğu hayatımdaki çalkantılara denk geliyordu bir şekilde.







IDE sabit disklere baktım üst üste yığılmış. Samsung 80GB furyasının son ürünleri. Biri hariç her biri çalışır durumda halen. Western Digital'imi aradım 2GB, eski kasalardan birinin içinde olduğunu hatırlayıp bir başka aya bırakmak zorunda kaldım. Logitech faremi annem alıp yanında yazlığa götürdüğü için onun da çekimlerini ertelemek zorunda kaldım. Uzun uzun düşüncelere daldım bir süre. Sonra çıkıp her şeyin başladığı yere gitmeye karar verdim. Üstüme bir şeyler geçirip fırladım evden. 20 yıl önce ilk kez girdiğim kapıdan belki de milyonuncu kez girdim. Zombi Bilgisayar, kimine köhne, basit gelen bu ufacık dükkan, birden fazla kuşağı aldı, tanıştırdı, yetiştirdi ve beton erme ormana saldı. Sadece o sokaktaki değil tüm o bölgedeki insanları bir araya getirdi. İnsanların okul, iş sonrası uğrak yeriydi. Oyunlar için kapısından girip, Yusuf Ziya Yılmaz'ın elime tornavidayı tutuşturmasıyla donanımcı olarak çıktığım o kapıdan geçtim. 20 yılın değiştiremediği belki de tek mekân benim bildiğim. Onlarca güç kablosu asılı duvarlarda yine. Kaç kere yerini değiştirdiğimiz dolabın (aslında 1 kere değiştirdik sadece sanırım 20 yılda) gözleri yine 20 yaşını bulmuş envai çeşit kartla dolu. Ana bilgisayar halen Windows 98'den vaz geçmiş değil. Compaq klavye, monitör, A4tech kablolu fare o kapıdan gireli beri, Amerikaya gittim uzun süre sonra geri geldim. Ardından askere gittim geldim. O da yetmedi Oyungezer kuruldu, hatta bir ay sonra 3üncü yaşına basacak. Hala bıraktığım yerde duruyor hepsi. Buradaki donanımlarada vakti geldiğinde dalacağız hep beraber zaten. Yusuf Ziya biraz kendine gelsin önce, 3 damarını değiştirmişler 10 yaş gençleşmiş zaten adam. Geçmiş olsun abi tekrar buradan. Biz şimdilik eve dönelim.







Ofiste X7 G800 evde X7 G700. A4tech öyle bir klavye yaptın ki bak hala bırakamıyorum seni. Basit, ucuz, kullanışlı ve en önemlisi su geçirmez. İnsanlar genellikle yanlış anlıyor bu su geçirmeme olayını. Üstüne illa bir şey dökmeniz gerekmiyor arkadaşlar. Bunların temizlemesi kolay oluyor sadece. Bir suya tutup durulamaya bırakıyorsunuz o dur. Razer Lachesis duruyor hemen onun yanında. O da çok yaşlı değil aslında. Sizin oyungezerle tanıştığınız dönemde tanıştık kendisiyle. Halende ayrılabilmiş değiliz. Daha eski ve aziz bir dostumda annemin kullandığı sistemde halen devam ediyor görevine. Kutusu masamın üstündeki dolabın tepesinde yıllardır. Asus P5GD2 Premium Wireless Edition, inatla yeni çıkan bir şeyleri desteklemeye devam ediyor. Nasıl bir anakart seçimi yaptıysam zamanında, yaşlanmaya direniyor adeta. Ömrü daha da uzun olur umarım.-**KAAN**



3D Realms kapandı, Prey unutulup gideli yıllar oldu, benimle birlikte dört ev değiştiren şu yanda görmüş olduğunuz Mouse-pad baki kaldı geriye. 2003 yılı falandı sanırım, E3'te aylak aylak gezerken "hey mister! Would you like to join a prized Prey deathmatch game?" diye sırnaşan bir stand görevlisine "oluuur" dememle başladı ilişkimiz (yanlış anlama olmasın, stand görevlisiyle değil, Mouse-pad'le. . ." Hayatında ilk kez oynadığım Prey'in deathmatch'inde üçüncü olunca sevindirik olmuş ben PC falan beklerken, bu Prey Mouse-pad'ini tutuşturup elime gönderdiler. Lakin o kadar dirayetli çıktı ki, 7 yılda ne monitörler, ne ekran kartları gelip geçerken en unutulmaz frag'lerimi, en utanç verici strateji yenilgilerimi bu Mouse-pad'le yaşadım. Daha da yaşarım umarım, seviyorum seni Prey Mouse-Pad'i. . . Mucx! -SİNAN

PAZAR YERİ



FİYATLAR UCUZLAMAYA DEVAM EDERKEN…

Ustam nihayet tezgâhının başına döndü bu ay. Sohbet muhabbet derken laf arasında "Oğlum, git bi pazarı yokla gel bakalım" deyince bir elimde pazar arabası, bir elimde liste, tuttum pazarın yolunu. İlk durağım olan Ekonomik Sistem'in pazarın genelindeki indirim rüzgârlarından etkilenmediğini görünce biraz hayal kırıklığı yaşadım başta (minimumda 15$, maksimumda 11$'lık artış suratımı bir hayli astı). Neyse ki İdeal ve Süper Sistemler'in fiyatındaki düşüşler bu hayal kırıklığını sevince dönüştürdü (İdeal Sistem fiyatı minimumda 32$, maksimumda 1$; Süper Sistem fiyatıysa minimumda 64$, maksimumda 83$ düşüşe uğradı). Bu şartlar altında bu ay Pazar Yeri'nde özellikle Süper Sistemimizin fiyatı dikkate değerdi. Bu indirimlerin okulların açıldığı döneme denk gelmesi can sıkıcı olsa da, hazır fiyatları bu halde bulmuşken değerlendirmemek de sonradan pişmanlığa neden olabilir. Karar sizin.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	-	(g) 135$	-	(j) 208$	(l) 211$	(g) 222$	-	(j) 1122$	-
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(p) 111$	-	(b) 125$	(m) 145$	(f) 148$	(o) 154$	(f) 466$	(m) 475$	(b) 518$
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	-	(m) 179$	-	-	(m) 179$	-	(h) 225$	(a) 249$	(p) 257$
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5770			ATI Radeon HD 5970		
	(j) 136$	(m) 139$	(k) 144$	(k) 160$	(m) 168$	(f) 174$	(m) 655$	(k) 682$	(f) 709$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 2TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 42$	(f) 43$	(p) 44$	(k) 56$	(g) 57$	(j) 58$	(h) 240$	(k) 244$	(f) 250$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(g) 16$	(p) 17$	(o) 19$	(g) 16$	(p) 17$	(o) 19$	-	(k) 169$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt Absolute		
	-	(b) 59$	-	(h) 88$	(b) 104$	(o) 109$	(k) 180$	(h) 181$	(m) 195$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH8000BWS		
	(g) 55$	-	(m) 65$	-	(l) 108$	-	(m) 149$	(k) 150$	(o) 165$
Toplam Fiyat	Min 733$			Min 960$			Min 3206$		
	Max 770$			Max 1023$			Max 3385$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
-	(k) 80$	(o) 83$	(e) 35$	-	(p) 78$	(f) 86$
Üst Seviye	-		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
-	-	-	(o) 147$		(o) 435$	(g) 548$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
-	(m) 27$	(b) 28$	(j) 19$	(f) 22$
Üst Seviye	Razer Naga		Logitech G15	
-	(b) 117$		(g) 64$	(o) 73$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	-		Samsung 943NWX+		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
-	-		(h) 126$	(f) 134	(d) 204$	(j) 221$	(g) 329$	
Üst Seviye	-		-		-		-	
-	-	-	-	-	-	-	-	-

TAMİR ATÖLYESİ

İnanmak güç geliyor insana ama havalar serinlemeye başladı. Bu satırları yazarken henüz düzgün bir yağmur göremedim. Ama bir iki gündür kara bulutlar gezinip duruyor. Bugün saklandıklarına göre yakın zamanda ce-eeeee yapacaklar diye avutuyorum kendimi. Hala var yağmurun kokusu havada. Sonbahardan nefret ettiğini, depresyona girdiğini söyledi bir arkadaşım geçen gün. Ne kadar yazık diye geçirdim içimden. Sıcaklar içimi daraltıyor günü geldiğinde. Ama ben seviyorum her mevsimi halâ. Hayatın devam ettiğini görüyorum mevsimler dönerken. Halâ ileri doğru gittiğimizi, hareket halinde olduğumuzu hissediyorum. Dökülen yapraklara bakıp romantik hayaller kurmaktan bahsetmiyorum elbette. Ama yağmurun altında ıslanırken yaşadığımı hissediyorum. Şemsiyeyle gezenleri kınıyorum hatta böyle anlarda. Hadi bakalım.

KIRARIM BU DİZÜSTÜNÜ

S Merhaba Kaan Abi,
Ben Oyungezer Online'dan Jedimaster. Sorularıma geçmeden önce şunu sorayım, Nasılsın? (sağ olasın Fırat, sen nasılsın?-KA) Ben iyiyim. Donanım için ilk kez mektup gönderiyorum. Ama derginin Pazar Yeri bölümü hakkında bazı şikayetlerim ve taleplerim olacak, sonra da sorularıma geçeceğim. Bu mektuba kendi yazına parantez eklenmiş gibi sinir olacaksın ama önerilerimi bence dikkate almalısın (valla yazılarıma parantez eklendiğinde sinir olduğumu nerden çıkarttın bilmiyorum ama zaten bu konuda önerilerinizi bekliyorum diyen benim aylardır-KA)
Sorularıma geçecek olursak, benim 2007-2008 gibi aldığım 1GB Bellek, 1.8GHz Core 2 Duo işlemci, Nvidia 8400M ekran kartına sahip Asus F3SC dizüstü bilgisayarım var. Ama bu dizüstülerin bir kırılma problemi var. Ben genelde masaüstünde kullandığımdan bu problem bir süre ertelendi. Ama 2 yıl garantisi bittikten sonra kırıldı. Şimdi bu problemin giderilmesi 100TL gibi bir şey tutar. Bir daha kırılmaması içinde değiştirecekleri kasanın kırılan kısmına metal filan enjekte edilmiş. Yani kırılmaya karşı garantiliymiş. Her neyse, ben bu dizüstü bilgisayarı aldığım günden beri bayağı oyun gelip geçti. Hatta Windows XP için 1GB isteyen Vista için 1.5 veya 2GB Bellek isteyen oyunlardan bıkıp XP bile yükledim. Hatta bellek miktarını 2-3GB arttırmayı düşünüyorum. Ama gördüğün üzere ekran kartı çok kötü. MXM slotu da yok ve oyun oynamak konusunda da, mesela Gears of War'u 400x300 çözünürlükte oynuyorum. Bu bilgisayarı tamir ettir bir de bellek miktarını mı arttır diyorsun, yoksa iyice suyunu çıkartmışsın rahat bırak artık onu mu diyorsun? (bu arada Gears of War için bence de oha)(Ben "yuh" demeyi tercih etmiştim ama olsun-KA)
İkinci sorumda bu söylediğim (ama yayınlanmasını istemediği için özel olarak cevap verdiğim kısımdaki konfigürasyondan bahsediyor Fırat-KA) yeni sistemdeki gibi GTX460'lı, Gigabyte Anakartlı, falan filan bilgisayarı, bir de ağustos ayında test sistemi-nize giren Dark Evo kasalı bir bilgisayar kurmayı hayal ediyorum. Ne diyorsun? Çok mu pahalı olur?
Üçüncü sorum, şimdi Kaan Abi senin bir Asus G60J dizüstün var galiba, G51 yada G60J önerir misin yoksa bilgisayar kur mu diyorsun?
Son sorum ise test sisteminde Asus ENGTX295 kullanıyorsunuz. Peki ya senin hiç GTX495 gibi çift GPU'lu bir sistem hayalin oldu mu? Çıkarsa büyük ihtimalle GTX470'in iki katı olur, 295 nasıl 270-275'in iki katı gibi bir şeyse.
İşte son olarakta mektubun sonu geldi. Bu arada Kaan Abi Oyungezer donanım bölümünün ustası olarak asla unutma, Yoda dahayalet olma yöntemini Qui-Gon Jin'den öğrendi. Bu arada dergide yayınlayacaksanız tırnak arasına aldığım kısmı yayınlamayın. Ya da ilk kısımlar biraz ustaya karşı kaba kaçsa da belki de gönderilen en sıra dışı mektup olarak tamamını yayınlayın. Çok kişi bu kadar uzun mektup yollamıyordur herhalde. En azından ben donanımdan anlayan birine içimi dökmüş oldum.
Fırat ÖZBAY

C Selamlar Fırat
Ben Oyungezer Online'dan Jesuskane. Tamir Atölyesine bu ilk mektubun için teşekkür ederim. Uzun uzun fikirlerini paylaşmak için vaktini ayırdığın içinde ayrıca teşekkür ederim. Ustaya kaba saba gelecek şeyler değil bunlar. Aksine sıkıntılarını belirttiğin Pazar Yeri sayfaları ve orada yer alan sistemler hakkında ben bir hayli aydır zaten siz Oyungezerlerin fikrini istiyorum. Hayatın cilveleri gibi Gamescom, bayram vb olaylar da bu yenileme olayının biraz ertelenmesine neden oldu. Neyse bu kısmını kendi aramızda konuşmaya devam ederiz zaten. Gelelim sorularının cevaplarına. Dizüstü bilgisayarının çıt diye kırılmasına üzüldüm açıkçası. Güncelleyeyim mi yenisini mi alayım sorusunun cevabını sende biliyorsun elbette. Oyun oynayacaksan evet yeni bir dizüstü bilgisayar olmalısın. Alt soruna gelince¸dizüstü mü masaüstü mü karar senin elbette. Bütçene ve kullanım alışkanlıklarına göre değişir bu sorunun cevabı. Bir süre kullandığım Asus G60JX'ten ben fazlasıyla memnundum. Ayrılırken ağlayacaktım neredeyse hatta. Konfigürasyon olarak dört dörtlük bu ürünün performansı da inanılmaz iyiydi. Sürekli oynadığım Aion, Star Wars Galaxies, Starcraft II gibi oyunların yanında vakitsizlikten oynayamadığım bir çok oyunu da tatil sırasında grafik detay seviyesi en tepede oynadım. Eğer dizüstü oyun bilgisayarı alacaksan Asus G serisine mutlaka bak. Asus G73 şu anda piyasada.1900-2000$ civarı bir fiyat etiketine sahip. SSD'li modeli de bir ay kadar sonra gelecek. Oyun dizüstü aha budur. Elbette masa üstü bir sistem toplamayı tercih edersen daha az para harcayarak aynı ayarda hatta daha iyi bir sistem toplayabilirsin.

Test sisteminde evet GTX295 kullanıyoruz. Ancak dikkat edersen Radeon HD 5970 var bir adet Atölye'de :) GTX495 veya çıkarsa ismi her ne olacaksa yok ortalıkta halen. Zaten Çift GPU'lu kartlar halen bir gereklilik değil. Yani hayır böyle yada SLI, CrossFireX bir sistem hayalim yok. Fiyat performansın yanında güç tüketimi de önemli. Kapının önünde Porsche Carrera olsa her gün işe kullanır mısın mesela?
Gelelim heyecanla beklediğim Star Wars gön-

Sanayi Devrimi

Her ay bu kadar ürün nereden çıkıyor, kimin aklına bunları tasarlamak geliyor bilmiyorum ama bu Sanayi Devrimi hiç bitmeyecek gibi görünüyor. Üzülsem mi sevinsem mi kestiremiyorum bir türlü. Bakalım devrimin bu ayında neler olmuş…



THE FINGER DRUM MOUSEPAD

USB Pole Dancer sıkıntınızı geçirmediyse bir de The Finger Drum Mousepad'i deneyin. Parmağınızla bass'lardan drum'lara 8 farklı ses çıkarabiliyorsunuz. Olmadı müzik çalarınızı bağlayıp var olan müziklerinizle birlikte de takılabiliyorsunuz... Da, neden mousepad?

USB ROBOT FLASH DRİVE

USB bellek ihtiyacınız var ve farklı farklı tasarımlar arıyorsunuz. İşte size USB Robot Flash Drive! Kafasındaki kapağı çıkarıyorsunuz, kafadan USB'ye bağlıyorsunuz. Kafasını kuma gömen devekuşları gibi görünüyor biraz ama idare edeceksiniz artık.



dermene. Force'la bir olmuşların yaşayanlarla nasıl iletişim kurduğunu elbette Qui-Gon'dan öğrendi Yoda. Hatta Yoda'da kalkıp bunu Obi-Wan'a öğretti. Ama sen bunu konumuza nasıl bağladın ben çıkamadım içinden. Sağlık olsun. Qui-Gon'la Obi-Wan'ın tatooine'deki sohbetlerini kurcala biraz bakalım nereden bağlanıyormuş mevzuya. Ama güç seni yanıltmasın, Tamir Atölyesine gelen ne en uzun ne de en sıra dışı mektup bu. Eğer "en uzun ve sıra dışı mektup" konusunda hırslıysan, sebat etmen gerekir. Sana, bana ve dünyanın geri kalanına bu konuda ders verebilecek bir iki arkadaş tanıyorum Tamir Atölyesi sayesinde :)) Gelen en uzun mektup 37442 karakter boşluklu. İler ki çalışmalarında referans olarak kullanabilirsin.
İçini döktüğün ve fikirlerini paylaştığın için çok ama çok teşekkür ederim. Tekrar görüşmek üzere.

KAFASI KARIŞIK BİR OYUNGEZER

S Selamlar Kaan Abi, Selamlar Mert, Selamlar tüm Oyungezer Ailesi,
Yıllardır bilgisayarımı yenilemeye niyetliyim, işe başladıktan sonra bunu gerçekleştirme fırsatını da en sonunda yakaladım. Fakat bilgisayar topluyorum zannederken, yakında kendimi akıl sağlığımı da yerden toplarken bulabilirim. Nedenleriyse özet halinde şu soruların içinde gizli:
1. Aklımdaki en önemli soru bu, toplayacağım sistemi doğrudan etkiliyor. Eskiyen (mesela GTX460, alındıktan bir sene sonra) ekran kartı yerine yenisinin mi alınması mı yoksa piyasadan aynı ekran kartından bir tane daha alınıp SLI yada CrossFireX yapılması mı daha mantıklıdır? Ayrıca SLI yada CrossFireX yapılacak bir sisteme minimum kaç Watt güç kaynağı gerekir?
2. Nvidia GTX460'ın performansı nasıl?
3. Radeon HD 5850'mi yoksa Radeon HD 5770 CrossFireX mi?
4. Western Digital 1TB Caviar Black (WD1002FAEX) verilecek fiyat farkına değecek bir performans farkı yaratır mı (herhangi bir 1TB sabit diske göre)?
5. Samsung P2250 fiyat performans oranı olarak harika bir seçim. Fakat tek eksiği HDMI girişinin olmaması. Bu durum bir sıkıntı yaratır mı? Bu ürünün benzeri bir ürün tavsiye edebilir misiniz?
6. Çoğu anakartta tümleşik ekran kartları var ve bu gibi anakartlarda genelde Hybird CrossFireX teknolojisinden bahsediliyor. Bu teknolojinin kullanılması durumunda elde edilecek (varsa) bir performans artışı yaşanması olası kararlılık sorunlarına değer mi?
7. 750 yada 600W kullanacak bir kasa için kesintisiz güç kaynağı tavsiye eder misiniz?
8. Yeni alınacak anakartta USB 3.0 desteği şart mı?
9. Belleklerde ki düşük voltaj ibareleri ne anlama geliyor? Sadece Overclock için mi gerekli düşük voltaj?
10. Normal sabit diskler için gözü kapalı söylenebilecek markalar var. SSD'ler için bunlar hangileri yada hangi markalar bu seviyeye gelebilir?
11. iPad ve türevleri ile ilgili bir inceleme yada dosya düşünüyor musunuz?
Son iki soru alacağım bilgisayarla ilgili olmadı ama idare ediverin:) Hepinize kolay gelsin diyor, saygılarımı sunuyor ve dergimizin bu kalitesini bozmadan sürdüreceğiniz için (ve sorularıma vereceğiniz yanıtlar için) şimdiden teşekkürler!
Halil Tuncer KAYA

C Hoş geldin Tuncer, tüm Oyungezer Ailesinden Selamlarla,
Yeni sistemin şimdiden hayırlı olsun. Uzun zaman bir şey isteyip onu gerçekleştirecek konuma gelince insan ister istemez baskı altında hissediyor kendini. En iyisini yapmak istiyorsun, uzun ömürlü olsun istiyorsun. Sorun değil. Önce bir sakinleş, sonra gel beraberce çözelim kafandaki düğümleri.
1. Ekran kartları eskisi kadar çabuk eskimiyor dikkat ettiysen. Bugün alacağın düzgün bir ekran kartını (ki performansına iyi dersem GTX460 alacaksın sen belli oluyor sık sık tekrarlamandan) bir seneden çok daha uzun süre kullanacağından emin olabilirsin. SLI ve CrossFireX yapmak hiçbir zaman ilk tercihim olmadı. İlla çift GPU'lu bir çözüm yoluna gideceksen Radeon HD 5970 almak yada Nvidia'dan 400 serisi çift GPU'lu bir ekran kartı beklemek daha mantıklı. Çift ekran kartı olayında benim canımı en çok sıkan şey anlamsız güç tüketimi. Ve çoğu zaman bu tüketimin boşa gitmesi. Yani böyle bir sistemi zorlayacak ne olabilir ki?
2. İyi, iyi :)
3. Direkt Radeon HD 5870 alsan mesela? Tek işlemci canavar gibi.
4. Sabit diskler arasında performans olarak fark yaratmak pek kolay değil artık. Yani arada uçurumlar yok ürünlerin performansları arasında. Mekanik aksamlar gelebilecekleri en yüksek performansa geldiler. Bu yüzden SSD'ler bir çözüm olarak çıktı karşımıza. WD iyi ve oturmuş bir marka. Ürünleri uzun ömürlü. Güven açısından yaklaşmak daha bir mantıklı gibi. Ayrıca 64MB ön bellek senin günlük kullanımında ne kadar önemli bilemedim.
5. HDMI'ın eksikliği seni ne kadar etkiler? Eğer konsolunu monitöre bağlamak istiyorsan elbette HDMI girişi olan bir ürüne yönel. Ancak Samsung P2250 dediğin gibi fiyat performansı oldukça iyi bir ürün. Bir iki ay önce Berkant aldı kendine. Mutlu mesut kullanıyor.
6. Bu tür hibrid sistemlerde bir karasızlık sorunu kalmadı pek. Ancak tümleşik ekran kartına sahip sistemlerde hibrid yapmak ancak cebini yakmadan minimumda performans artışı sağlamak istiyorsan mantıklı. Sen GTX460'ı aldığın zaman kat kat yüksek performans alacaksın bu tür hibridlerden.
7. Test sisteminde de kullandığımız Powerful PL-1200'e bir göz at derim. Tunçmatik'in 1000W üstündeki modellerine de bir bak mutlaka.
8. Şart değil elbette. Ama olsa iyi olur. Hızla yaygınlaşıyor. Yeni anakartların çoğu USB 3.0'la geliyor. Ha ben USB 3.0 olsun diye anakart değiştirir miyim? Elzem değil, 2dakika uzun sürsün dosya kopyalamam. İleride bir gün sistemi güncellediğimde zaten USB 3.0'ı olmayan anakart kalmayacak piyasada.
9. Sistemde şu kadar voltaj dedik mi senin aklına ne geliyor? Bir örnek verseydin bari, bendeki belleklerin üstünde milyon tane şey yazıyor bellekle ilgili. Ne kadar az voltaj o kadar düşük güç tüketimi. Ayrıca overclockçular için de hareket alanı genişliyor birazcık.
10. Mach Xtreme, Kingston, OCZ.
11. Umuda yolculuk.
Kal sağlıcakla Halil

Bir Organize Sanayinin daha sonuna geldik. Havalar azıcık daha serinlesin, az ıslanalım yağmurlar altında az kendimize gelelim artık. Ayrılmadan bir süredir aklıma takılan, birazda canımı sıkan bir mevzudan bahsetmek istiyorum. Derginin künyesinde yer alan posta adresime eğer benimle temasa geçmek için baş vurursanız sevinirim. Firmalar, iş güç yazışmaları vb'le zaten dolan taşan bu posta adresine attığınız donanımla ilgili sorunlarınızla maalesef ilgilenemiyorum. Kaynayıp gidiyorlar arada. GDC, GamesCom girdi araya, ardından 10gün geçirdim ailemle. Biliyorum ilgilenmedim postalarınızla. Vakit ayırıp Tamir Atölyesi postalarınızı okuyorum tek tek normal şartlar altında. Gelin eski haline döndürelim sistemi. Ne mektuplarınız cevapsız kalsın ne de donanim'ın posta kutusu boş. Kalın sağlıcakla.

WINE BOTTLE USB SPEAKER

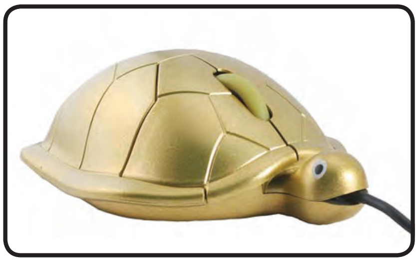
"Masamda bir farklılık yaratayım" mı diyorsunuz? Bu ayki diğer Sanayi Devrimi ürünleri o kadar etkilemedi mi sizi? O zaman belki Wine Bottle USB Speaker'dır aradığınız. FM radyosu da var hem, dinlersiniz. Kullanmadığınızda arkadaşlarınızı kandırırsınız falan (bu da sarmadı değil mi?).



HUMAN SKULL USB MP3 PLAYER

İnsan kafatasından müzik çalarım olsun istemiştim hep. Siz de mi? E ne duruyoruz, Human Skull USB MP3 çalar bizleri bekliyor! Kırmızı kırmızı parıldayan şefkatli gözlerle nasıl da albenili değil mi?





TURTLE-LOOK USB MOUSE

Oyuncu faresiymiş, ergonomiymiş kimin takar? Önemli olan görsellik değil midir? Bundan sonra kullanacağım fare Turtle Look USB Mouse olmalı, altın gibi parlamalı! – Yaşça epey küçük olan kardeşiniz.

BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

Fiyatları düştükçe masaüstü PC yerine büyük ekranlı bir oyun notebook'u almanın zamanı geliyor. Birkaç ay sonra işlerimiz daha da kolaylaşacak.



El Bilgisayarı

5 EYLÜL

Çok havalı çook!

Hanımların akşamları şık bir davete giderken ellerine aldıkları uzun, dikdörtgen çantalar vardır. Çok ince olduklarından içine çok fazla bir şey sığmaz ama zaten önemli olan o çantaların işlevi değil, davet için seçilmiş olan kıyafeti, şık bir aksesuar olarak ne kadar tamamladıklarıdır. İşte Sony VAIO P de tam bu tanıma uyan bir alet. Farklı renk seçeneklerine sahip olan bu arzu objesi (bize gönderilen ürün turuncu renkteydi) resimde de gördüğünüz gibi bir ceket ya da pantolon cebine bile kolayca sığacak şekilde tasarlanmış. Zaten alet 19.8 mm kalınlığında ve 600g ağırlığında. Genelde çok küçük olduklarından bu tip ürünlerde kolayca çalışılmayacağına dair haklı bir önyargı vardır. Standart bir notebook'un veya klavyenin rahatlığını tabii ki hiçbir şey veremez ama benzerleri arasında Sony ile çalışmanın kolay olduğunu söyleyebiliriz. Klavye ayrık tuşlardan oluştuğu için bir iki paragraf sonra kullanmaya alışabiliyorsunuz. Atom işlemciye sahip VAIO P'nin iki göz alıcı özelliği var. Birincisi üzerinden bulunan hareket algılayıcı sayesinde ürünü yan çevirdiğinizde ekranın da değişmesi ve bu sayede pratik bir e-kitap okuyucu haline gelmesi. Ayrıca Internet Explorer gibi 3-4 program desteklese de ürünü sağa veya sola yatırıp tekrar eski haline getirdiğinizde mevcut yazılımın bir sonraki sayfaya geçmesi. İkincisi ise ekranın sağında bulunan touch pad ve solunda bulunan fare tuşları. Bu sayede hiç klavyeye veya navigasyon düğmesine dokunmadan fareyle yapabileceğiniz işleri yerine getirebiliyorsunuz. Ekran çözünürlülüğünü tek tuşla değiştirebildiğinizi ve bu sayede küçük yazılı sayfaları daha rahat okuyabildiğiniz bu ürünün fiyatı 1849TL + KDV. Bu fiyata çok daha iyi performanslı bir notebook veya masaüstü sistem alabilirsiniz. Ama dedim ya bu bir arzu nesnesi ve daha elinize alır almaz sahip olmak isteyeceğinize eminim.

Küçük, renkli, hareketli

POSTED @ 13:00 / 18 yorum

Navigasyon Cihazı

12 EYLÜL

Siz de kaybolur musunuz?

Ben yol bulma konusunda zayıf hislere sahip bir insanım. Bu yüzden kendi kafamda bir mihenk noktası tutma sistemi oluşturuncaya kadar az kaybolmadım. Özellikle beş yıl boyunca paintball oynadığımız alana giden sapağı her defasında ıskalayan bir adam olarak oldukça ünlenmiştim. İşin kötüsü beni yolu bilen adam olarak verdikleri arabadaki herkes de benimle beraber kayboluyordu! GPS cihazları Allah'tan yaygın bir hale geldi de beni biraz kurtardı. Navigon'un 4350 Max'ı, kullanımı son derece kolay bir cihaz. Dokunmatik ekranı sayesinde bir kalemciğe bile ihtiyaç duymadan parmaklarınızla gideceğiniz adresi yazıp ürünün yönlendirmesiyle yolunuzu bulabiliyorsunuz. Yalnız bana gelen ürünün haritasını sağlıklı bir biçimde kullanabilmek için önce bir güncelleme yapmak zorunda kaldım. Zaten bu tip cihazlarda ara sıra yazılım güncellemesi yapmak gerek. Daha sonra arabaya kurup bir deneme turuna çıktım. Ürünün en güzel ayrıntılarından birisi navigasyonu doğru şekilde yapmasının yanı sıra bluetooth bağlantısı ile telefon görüşmesi yapabilmenizi de sağlaması. Yani bir taşla iki kuş vuruyorsunuz. Küçük olduğu için görüşünüzü engellemiyor. Fiyatı 630 TL + KDV. Bakalım seneye yazlığa giderken kaybolacak mıyım?





Yol bulmak, gezmek, araba

POSTED @ 21:24 / 8 yorum

18 Eylül

Cep telefonu

iPhone katili

Android işletim sistemi tabanlı bir telefon olan Samsung Galaxy S'i teste almamın en önemli sebebi şu aralar çok gözde olması. Özellikle bu aralar kampanyası yapılan vb özellikleri yüzünden göz önünde olan ürünleri sizler için inceliyorum ki satın almadan önce bir fikriniz olsun. iPhone'un tasarım standartlarını belirlediği dokunmatik ekranlı ve uygulama çalıştıran cep telefonları pazarına çıkan en son örneklerden birisi olan Samsung, rakibine göre bazı avantajlara sahip. Öncelikle bu alet oldukça ince ve hafif. Şu anda kullandığım iPhone'umu bir elime bunu öteki elime aldığımda bariz bir fark hissediyorum. Üstelik bu ürün rakibine göre daha uzun. Böylelikle daha geniş bir kullanım alanı sunuyor. Amoled ekran görüntü kalitesi açısından çok derece başarılı. Ayrıca ürünün dokunmatik ekranı da çok yüksek bir hassasiyete sahip. 5MP kamerası hem resim hem video çekiminde çok temiz sonuçlar ortaya koyuyor. Ürünün kullanımı çok kolay. Özellikle iPhone sahibiyseniz alışmakta hiç zorlanmayacaksınız. Gelelim işin uygulama kısmına. Samsung'un mağazası üzerinden Android işletim sisteminde çalışan uygulamaları bu ürüne indirebiliyorsunuz. Bu mağaza şu anda uygulama zenginliği açısından oldukça zayıf. Gene de ihtiyacınız olan bir iki uygulamaya rahatlıkla erişip satın alabilirsiniz. İşletim sistemi ara sıra kilitlenme sorunu çıkartabiliyor. Şu anda fiyatı 1475 (KDV dahil) civarında.



Dokunmatik, Samsung, Android

POSTED @ 15:17 / 15 yorum

Teknolojik ürünler ya **çok küçülme** ya da **çok büyüme** eğiliminde.

Web Kamerası

24 EYLÜL

Kralla tanışın

Sık sık Skype toplantısı yapan birisi olarak son derece kalitesiz bir kulaklık kullandığımı itiraf edeyim. Sonuçta ofiste olduğum için kulaklık takmak ve web kamerası kullanmamak daha çok işime geliyor. Ama evde, özellikle uzaktaki arkadaşlarımla konuştuğumda sohbete hem evdekilerin katılması hem de birbirimizi görebilmemiz için web kamerası ve geniş alanı alabilen bir mikrofon şart. İşte Logitech HD Pro C910 tam bu iş için yaratılmış. 1080p değerinde video ve yüksek çözünürlükte fotoğraflar çekebilen bu ürün aynı zamanda 720p değerinde görüntülü sohbet imkanı da tanıyor (yalnız bunun için 1MP upload hızına sahip olmanızı şart koşuyor). Daha da güzeli bir video çekip bunu direkt olarak Facebook'tan ve Youtube'dan tek tuşla yayınlayabilmeniz. Eğer direkt ışık alan bir yerdeyseniz ürün çok hafif renk farklılıkları ortaya koyabiliyor. Fakat bu sizi kesinlikle rahatsız etmiyor. Kapsama alanı içerisinde nerede durursanız durun kamera sesinizi net olarak alabiliyor. Ürünü kullanırken odaklanma sorunu da yaşamadık. Ayrıca eğer görüntüden memnun değilseniz tüm ayarları elle yapabileceğinizi de belirtmeliyim. Eğer bu aralar bir web kamerası alacaksanız bundan başkasını düşünmeyin. Üstelik fiyatı da 99$+KDV ve böyle bir kamera için inanın değer.



Sohbet, HD, Skype, Messanger

POSTED @ 18:00 / 102 yorum

Blu-ray sistem



25 EYLÜL

Blu-ray Keyfi

Panasonic'in SC-BT222EB-K kodlu Blu-ray ev sinema sistemi, evinde yeri olmayanlar için düşünülmüş. Bir subwoofer ve iki adet hoparlörden oluşan set toplam 500W'lık bir çıkış gücüne sahip. Ürünün üzerinde iPod veya iPhone'unuzu koyabileceğiniz bir yuva var. Bu sayede bu iki üründeki medyalarınızı direkt olarak kullanabildiğiniz gibi USB yuvasından bir harici depolama aygıtı da bağlayabilirsiniz. Bu pratiklik ürünü evinizde bir eğlence merkezi olarak tam ortaya oturtuyor. Ürün DivX, DivX HD, JPEG, AVCHD ve MPEG2 formatlarını destekliyor. Kullanımı son derece kolay olan Blu-ray oynatıcının yanında gelen ses sistemi bambudan yapılmış. Bu da ürünün ses kalitesini yükseltiyor. Açıkçası böyle bir oynatıcıyla beraber bir filmi seyrettiğinizde (tabii ki Blu-ray kalitesinde) daha önce seyrettiğiniz düşük kalitedeki filmler size çamur gibi gelecektir. Kulaklarınızın bayram etmesi de cabası. Böyle bir keyfin bedeli ise henüz belli değil. Ama benim bu ürünü evimden çıkartmak istemediğim çok açık.

Blu-ray, hoparlör

POSTED @ 08:35 / 24 yorum

Sony'nin Move'u en sonunda benim gibi bir PC'ciye bile PS3 aldıracak galiba. Kinect'i de görmeyi bekliyorum. Sonra karar vereceğim.

Sony IFA Fuarı'nda ilk 3D ev projektörünü tanıtmış. Bu **3D** akımından kaçış yok gibi görünüyor. Ama önce bizi **asosyaller** gibi gösteren gözlüklerin daha iyisini **tasarlamaları** gerek.



Intel Tepe Yöneticisi Paul Otellini, bilgi işlem teknolojisine dair 2020 projeksiyonunu şöyle özetledi: "50 trilyon Gigabyte veri, 2 trilyon mali işlem, birbirine bağlı 31 milyar cihaz ve 4 milyar insan, 25 milyon uygulama."



Bilişim devi Asus, altı ürünüyle IF 2010 Çin Tasarım Ödülü'nün sahibi oldu.

HTC iki adet Android işletim sistemine sahip cep telefonunu daha piyasaya sürdü.



LG, 8 – 14 Ekim tarihleri arasında düzenlenecek olan **9. Filmekimi'nin** sponsoru olarak, yedinci sanatın heyecan verici ve sarsıcı örneklerinin sinemaseverlerle buluşturulmasına öncülük ediyor.



AMD

AMD, masaüstü işlemci yelpazesini yeni altı çekirdekli işlemcilerle genişletiyor.

Nokia'nın başkanı Mary McDowell artık insanların PC yerine daha çok cep telefonu kullanarak internete bağlanacağını söylemiş.


BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2PLAY
SAYI: 03 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)
TAM 6 MMO OYUNU DVD'DE
EFSANE: EJDERHALAR MİRASI PROMOSYON KODU HEDİYENİZ BU SAYIDA SİZİ BEKLİYOR!
KLAN LİDERİ OLMAK
Sadece zafer kazanmak size yetmiyorsa, bir de lider olmayı deneyin.
SOSYAL OYUNLAR REHBERİ
Etrafımızı saran sosyal oyunlar sizi ele geçirmeden, siz onları ele geçirin.
MMO DÜNYASI
Yeni çıkacağınız yolculuklarda size rehber olacak dev bir dosya konusu.
YENİ SAYI
TÜM TÜRKİYE'DE BAYİLERDE!
POINT BLANK
Tahtına hoş geldin yeni kral! Huzur içinde yat Counter Strike!
Rising Force
Yeni topraklardan son gelişmeler
Oyun DVD'de
Last Chaos
İçinde kaybolacağınız yepyeni bir diyar
Oyun DVD'de
Efsane: Ejder Mirası
Bir efsaneyi tekrar keşfediyoruz
Oyun DVD'de
AYRICA: > Air Rivals > Requiem > Dark Orbit > Poisonville > Sea Fight > Kingdom Heroes > Combat Arms > Decaron > Atlantica > Dragonica > Sürpriz röportajlar > Free2Play oyun dünyasından en bomba haberler
K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)
9 771309 360003

EKRAN DIŞI



Filmekimi Bu Sene de Dopdolu

Yılın en keyifli zamanı geldi yine. İstanbul Kültür Sanat Vakfı tarafından düzenlenen ve artık ekim ayının alametifarikası haline gelen Filmekimi, 8-14 Ekim tarihlerinde izleyicilerle buluşuyor.

Bu sene de birbirinden güzel filmlerle dolu olan festivalde Mathieu Amalric'e Cannes Film Festivali'nde En İyi Yönetmen ödülü kazandıran Tournée, yapımcılığını David Lynch'in üstlendiği My Son, My Son, What Have Ye Done da gösterilecek. Gerçek bir olaydan esinlenilen ve yönetmeni Werner Herzog'un "kan ve testerenin görünmediği ama acayip adsız bir korkuyu içinize salan bir korku filmi" cümlesiyle anlattığı bu filmi heyecanla bekliyorum. Ayrıca Sofia Coppola'ya Venedik Film Festivali'nde Altın Aslan kazandıran Somewhere, Meksika Devrimi'nin yüzüncü yılında 10 Meksikalı yönetmen tarafından çekilen Revolución, Xavier Beauvois'ya 2010 Cannes Büyük Ödülü'nü kazandıran Des Hommes Et Des Dieux ve Taylandlı yönetmen Apichatpong Weerasethakul'un Cannes'da Altın Palmiye kazandığı filmi Lung Boonmee Raluek Chat'e de göz atmanızı öneriyorum. İstiklal'de görüşürüz…

DAMLA PINAR GÖK



GÖRSEL: "ATEŞLE OYNAYAN KIZ" FİLMİ

EKRANDIŞINDAKİLER

Oyungezer 1. Halı Saha Buluşması

BEYLER ALLAH'INI SEVEN DEFANSA GELSİN!



Yerimizde duramıyoruz dedik, sonunda olacağı buydu; sahaya çıktık! 14 Eylül Salı günü ofiste Berkant'ta Fenerbahçe, Faruk'ta Galatasaray, Erden'de de Beşiktaş forması, centilmenlik sınırlarında işlerimizi yaparken saatin 6'yı göstermesiyle beraber merdivenlerde bir hareketlilik başladı.

Moda'da halı sahaya vardığımızda bir baktık millet ısınmaya başlamış bile. Soyunma odasında çektik kramponları, koştuk sahaya, baktık editör ve okur sayısı eşit, karar verildi: Editörler vs. Okurlar (sonuç önceden belliydi zaten). Daha maçın onuncu dakikasında bizim takımda performans düşüşleri ortaya çıktı, ciğerler yetmedi, karşıya giden bir daha dönemedi… Son on beş dakikayıysa diller dışarıda geçirdik (not: sigara halı sahaya zararlıymış, aman diyeyim).

12-8 yenildiğimiz maç muhteşem geçti. E hal böyle olunca "bunu düzenli olarak yapalım!" geyiği de döndü. İkinci maça bakıyoruz artık! OGZ Online'da forumda "Buluşmalar" kategorisini takip edin, belki siz de gol değil sörf yersiniz, kim bilir. **–Berkant**



The Experiment

AYAKLAR BAŞ OLDU

2001 yılında gösterime giren *Das Experiment*'in Hollywood versiyonu olan *The Experiment*'ı (Almancadan İngilizceye ne güzel çevirmişler, bizdeki karşılığı "Hapishane Terörü" filan olur ne hikmetse), orijinalini de izledikten sonra karşılaştırarak yazmayı planlamıştım. Fakat *The Experiment* o kadar sinirimi bozdu ki, filmin muhtemelen yeniden çevriminden daha iyi olan aslını, bu bunaltıcı konuyu bir de Avrupa sinemasının kendine has kasvetini de üstüne katarak izlemeye içim elvermedi.

Filmin etkisinden daha kurtulmamışken, 1971 yılında Philip G. Zimbardo tarafından yapılmış gerçek bir deneyi konu aldığını öğrenerek iyice dehşete kapıldığım *The Experiment*, gönüllü deneklerle yapılan bir sosyal psikoloji deneyi sırasında yaşananları anlatıyor. Bir cezaevi simülasyonu olan bu deneye para karşılığı katılan bir grup erkek (parayla malla menalle çekilecek dert mi o Allah'ın akılsızları?), mahkumlar ve gardiyanlar olarak ikiye ayrılıyor. İki hafta sürmesi planlanan deneyin yürüyebilmesi için deneklere kurallar anlatılıyor ve bu kurallara uyulmaması halinde ücretlerinin ödenmeyeceği bildirilerek süreç başlatılıyor. Başta kimsenin rollerini ciddiye almaması yüzünden makara kukara erkek muhabbetine dönen deney, zamanla yetkinin gücünün gardiyanları canavarlaştırması, mahkumlarınsa mağdur rolünü kabullenememeleri yüzünden çığrından çıkıyor ve 6. günde durdurulmak zorunda kalınıyor. *The Experiment*'ın en büyük başarısı, başrollerdeki Adrien Brody ve Forest Whitaker'ın performanslarıyla birlikte hızla büyüyen psikolojik şiddeti (kurallara göre fiziksel şiddet uygulamak yasak çünkü) olanca çirkinliğiyle başınızdan aşağı boca edebiliyor olması bence. İnsan doğasının berbatlığını anlatırken aynayı izleyene çevirmeyi başarmasını da saymalıyım tabii. Ben misal, filmin sonunda yer alan oldukça vahşi bir sekansı çok çok zevk alarak izlemiş olduğumu utanarak fark ettim; mahkumları haklı bulurken gardiyanlardan beter zıvanadan çıktığım gerçeğine ancak filmin sonunda ayılabildim. **–B. Emre**





Blind Guardian – At the Edge of Time

ZAMANIN KENARINDAN DÖNÜP GERİ GELDİLER

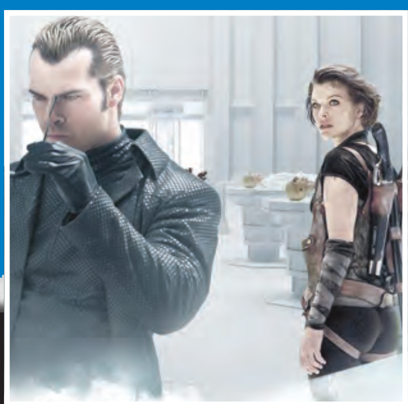
Orta Dünyanın ozanları, son görüşmemizde A Twist In The Myth ile yeni bir şeyler denemeye çalışıyorlardı. Albüm güzeldi, fakat o alıştığımız Guardian tadını verememesi nedeniyle beklediğimiz kadar sıcak karşılayamamıştık. Haliyle At the Edge of Time söz konusu olunca kaşlar şüpheci bir şekilde havaya kalktı yine. Ancak kim derdi ki zamanın kıyısından kopup gelen bu albüm, hem kendisinden önceki albümlerin tınısını yansıtmayı, hem de yeni bir şeyler denemeyi -üstelik bu sefer şüphelerimizi haksız çıkartacak şekilde- başarabilsin. Kısacası "olmuş bu".

At the Edge of Time hepsi birbirinden dolu 10 şarkıya sahip. Sacred 2'de de karşımıza çıkan "Sacred", orkestranın başarılı dokunuşuyla "Sacred Worlds" olarak açılışı yapıyor; fakat albümün bence açık ara en iyisi Wheel of Time. Ride Into Obsession, Curse My Name, War of the Thrones ve A Voice in the Dark da dikkatimi çeken diğer şarkılar. 2 Nisan'daki konserde Wheel of Time'ı çalmaları için dua etmeye başlamak lazım şimdiden... **–Can**

Resident Evil: Afterlife

MILLA JOJOVICH'İ ÜÇ BOYUTLU GÖREBİLMEK!!!

Avatar'ın 3D fail'inden sonra 3D filmlere karşı bir soğukluk hissettim. Resident Evil'dan da, ne yalan söyleyeyim, "güzel aksiyon vardır onu izleriz, hem de Milla Jojovich'i üç boyutlu görme fırsatını yakalarız"dan başka beklentim yoktu. Fakat film beklentilerimin üzerine çıkmayı başardı. Adamlar üç boyutlu film yaptıklarının farkında olacak ki suyunu çıkarmışlar aksiyon ve görsel efektin. Eski filmlerde olsa virüsün çıkışını, şehrin nasıl bu hale geldiğini falan anlatırdı ama Afterlife'da bunlardan hiçbiri yok.



Üçüncü filmi izleyenler hatırlar, Arcadia diye bir kurtulmuş bölgenin bahsi geçiyordu. Afterlife, karakterlerimizin Arcadia'yı arayışını konu alıyor. RE5'i oynayıp sevdiyseniz filme hasta olacaksınız, çünkü zombiler de karakterler de bariz RE5'ten esinlenilerek yazılmış. Chris Redfield'ın silah tutuşu bile aynı. Ama filmi vasatın üzerine çeken tek bir şey var, o da jenerik arasına giren son bir sahne ve sürpriz bir karakter. Filme giderseniz jenerik başlayınca sakın kalkmayın ve o sahneyi izleyin! **–Berkant**

Kopyalanmış Adam - José Saramago

İNSANLAR DA TEKERRÜR EDER

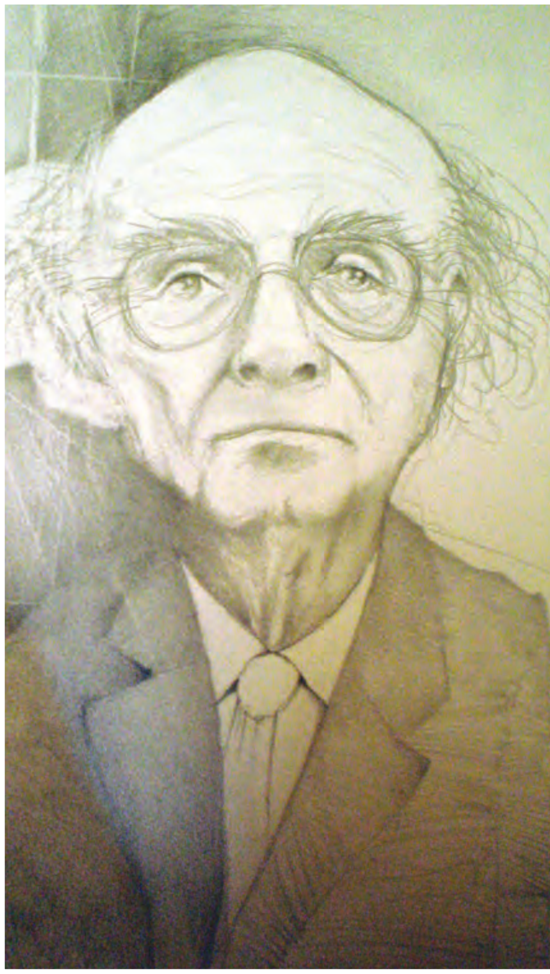
Ölümle barışık bir yazarın bu dünyadan ayrılması, okur açısından garip bir deneyim. Sevdiğiniz yazarın ölümüne üzülmenin onu yanlış anlamak olabileceğini düşünüyorsunuz ister istemez, en fazla hüzne izin varmış gibi geliyor, fazlası sahte ya da yanlış hissettiriyor. Ve bir okuma iştahı geliyor üstünüze, yazarın bıraktığı ve yıllardır orada durduğu halde dokunmadığınız her şeyi okumak istiyorsunuz.

Çoğu okurun *Körlük* romanıyla tanıdığı José Saramago bu yaz ölüm sonrası yolculuğuna çıktığında işte o iştahla girdim kitapçıya. Fakat beklemediğim bir şey oldu, daha önce adını bile duymadığım bir kitabı duruyordu "yeni çıkanlar" rafında. Orijinali 2002 yılında yayınlanan Kopyalanmış Adam (*O Homem Duplicado)*, Saramago'nun ölümünden çok kısa bir süre sonra İş Bankası Yayınları'nca, hiç de aceleye gelmiş gibi hissettirmeyen güzel bir çeviriyle Türkçeleştirilmiş. Aç okurun böyle bir sürpriz karşısında ne yaptığını tahmin edebilirsiniz... Ben de onu yaptım.

Saramago'nun cümleleri çok özel, çok uzun, çok virgüllü, çok sakin. Hiç acele etmeden garip bir hikâyeyi anlatıyorlar. Bir tarih öğretmeninin hikâyesi bu. Tesadüfen izlediği bir filmde kendisinin tıpatıp aynısı bir oyuncuya rastlayan, sonra da imkânsız denebilecek ayrıntıları da olan bu tıpatıplığı hayatının takıntısı haline getiren bir öğretmen. Fakat asıl garip olan, hikâyeyi kendi haline bırakıp asıl heyecanı cümlelerde bulmanızı sağlayan anlatım tarzı. Sayfalar ilerledikçe hikâye sadece kitabın derinlerine ilerlemenizi sağlayan bir yol, cümlelerse orada bulunma sebebiniz oluyor. Saramago okuru için bu belki yepyeni bir tespit değil, anlatımın hikâyeyi dövdüğü ilk romanı değil bu çünkü yazarın. Fakat bu defa, belki biraz da konu biraz zayıf kaldığı için, daha bir öne çıkıyor aradaki fark. Sağduyusuyla tartışan tarih öğretmenini okurken asla başınıza gelmeyeceğini düşündüğünüz bir hikâyenin bizzat sizi anlattığına karar verecek kadar yakınlaşıyorsunuz cümlelerle.

Ölü bir yazarın bıraktığı bir şeyleri okumaktan çok daha fazlasını hissettiriyor Kopyalanmış Adam. José Saramago'yla tanışmak için mükemmel bir başlangıç olmayabilir ama ona veda etmek için harika bir yol olduğunu söyleyebilirim. Öte taraftan bir yazarla vedalaşmak mümkün müdür sorusunun cevabı hakkında derin şüphelerim var... Neyse işte, öyle bir şeyler. **–Serpil**





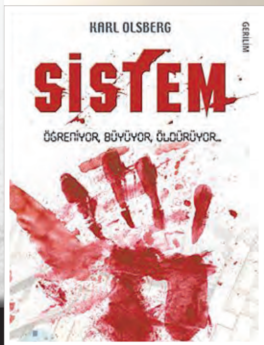
Sistem - Karl Olsberg

EN SONUNDA OLACAĞINA BAKIN

Sistem, alıştığımız bilgisayar temalı kitap ve filmlere göre oldukça gerçekçi. Okurken bile fark ediyorsunuz, filmi yapılsa (ki RTL için yapılmış) ekranda 48 punto Arial fontla çıkmayacak yazılar, hackerlar da sadece ESC, CTRL, F5 gibi esrarengiz tuşlara basıyor olmayacaklar. Kitapta programlar C++ ve LISP diliyle yazılıyor, virüs bir şeylerin ters gittiğini anlamasın diye sistem başlangıç disketiyle açılıyor. Harddiski sökmek, network kablosunu çekmek gibi yabancı olduğumuz(?) aksiyonlara giriliyor. Ama bu "teknolojik gerçekçilik" kaygısı biraz da karakterlere ısındırma, bir düzine farklı kişinin hikâyeleri arasında yumuşak geçiş yapma ve en önemlisi hikâyeye orijinallik katma konusunda harcanmalıymış. Bence Sistem'in ıskaladığı en büyük fırsat, Pandora'nın düşünce yapısına çok az girmesi. Kitabın yarısı çeşitli insanların Pandora'yla diyalogları üzerine yazılmış olsa, yeni bir canlı türü olmasına rağmen bizi eleştirse, hatalarımızı farklı bir gözle gösterse bize ve insanları öldürecekse de bunu kendine temel edinse çok daha orijinal bir kitap olabilirmiş.

Yine de gerçekçilik, Sistem'in benzerlerinden daha iyi olduğu bir konu. Milyonlarca bilgisayarın ortak işlemci gücünü kullanan bir "Cloud Computing" sisteminin neler yapabileceği, hayatımızdaki her şeyin birbirine bağlı olmasının şu ana kadar sadece avantajlarını yaşadığımız gerçeğini fark etmemizi sağlıyor. Bunca bağlanmışlığın içinde, işin içine yakın gelecekte nano-teknolojinin de girmesiyle büsbütün bilgisayara bağımlı bir asalak konumuna gelebileceğimizi fark ettiriyor. Terminatör serisinde bilim-kurgu olarak addettiğimiz "insanlığı yok etmeye ant içmiş yapay zekâ" kavramının "bilim" kısmının çoktan hayatımıza yerleştiğini, şimdi sadece birilerinin "kurgulamasını" beklediğimizi görüyorsunuz. Biraz olsun insanı düşündürüyor Sistem; acaba sistemi biz mi yönetiyoruz, yoksa artık bizi çoktan aştı mı diye. Cevap pek de mutlu etmiyor insanı. (Stuxnet'i Google'layın)**–Sinan**







Rhapsody of Fire – The Frozen Tears of Angels

SENFONİ VE METALİN DANSI

Rhapsody, masaüstü FRP'ye ve pek sevdiğim fantastik kurgu romanlara istediğim gibi vakit ayırabildiğim 90'lı yılların sonunda tanıştığım bir grup. Ortaçağ fantazyası konulu şarkılar üzerine oturtulmuş senfonik power metal yapan Rhapsody, sonradan telif hakları gereği Rhapsody of Fire ismine döndü (OGZ radyo programımda "kemanlı epik metal istiyorum" diyen arkadaşa sevgiler. Atmosferik Yaran Metal ölmez :)) Yıllar geçtikçe Rhapsody'nin flüt ve klavye kullanımı artarken senfonik öğeler şarkılara iyiden iyiye hâkim hale geldi. Gerçek bir senfoni orkestrasıyla yapılan çalışmaların yanı sıra, albümlerdeki ara hikâyeleri seslendirmesi için de Christopher Lee (Count Dooku, Saruman, Dracula) ile anlaşıldı. Böylece şarkılar da, konu aldıkları dünyalara bir adım daha yakın hale geldi. Rhapsody ile tanışacak arkadaşlara Eternal Glory, Dawn of Victory, Gargoyles Angels of Darkness ve The March of the Swordmaster parçalarını öneririm.

Rhapsody, Magic Circle Music'in kurucusu Joey DeMaio ile dört sene süren davasından sonra iki yeni albümle geri döndü. Mart 2010'da çıkan The Frozen Tears of Angels üzerine Ekim 15'de The Cold Embrace Of Fear piyasada olacak. FToA, gitar kullanımının arttığı bir albüm olmuş. Danza Di Fuoco E Ghiaccio bana The Village of the Dwarves'ı hatırlattı. Gözlerimi kapattığımda cüceler ve memleketlerini görmem zor olmadı. Melodiler ahenkli, derin ve olmasını isteyeceğiniz kadar "epik". Rhapsody, "ağaçlarımın arasından unicorn hoplar" tarzı şarkı sözleri beni bozmaz, melodi ve vokal önemli diyen arkadaşlara tavsiyemdir. **–Göker**

Shadowland

GÜN OLUR DEVRAN DÖNER

Marvel'ın sonbahar dönemine girerken çıkardığı ilk büyük çizgi roman dizisi beraberinde evrenin en büyük kötüsünü de getirecek gibi duruyor. Shadowland'da Daredevil, yıllarca karşı cephede savaştığı ve sırf onlar yüzünden sayısız arkadaşını kaybettiği The Hand'in başına geçip örgütü iyilik adına kullanmaya çalışıyor. The Hand'in özünde katil ninjalardan oluşan bir örgüt olmasından mı, yoksa saçma suçlardan yakaladıkları kişileri zindana atmalarından mı bilinmez, bu durum ister istemez diğer kahramanların tepkisini çekiyor.

Avengers başta olmak üzere diğer süper kahramanların Daredevil'a mesajı basit ve net oluyor; "ya bu örgütü bırak ya da biz sana bıraktıracağız". Sonrası da aynen tahmin ettiğiniz gibi gelişiyor. Daredevil, örgütünü güçlendirmek için güç ve yetenek sahibi herkesi iyi kötü ayırt etmeden toplarken, kahramanlar Daredevil ile konuşmak üzere son kez de olsa kalesine gitmeye karar veriyorlar. Bu noktadan sonrasıyla büyük bir muamma. Yine de işlerin kimsenin umduğu gibi gitmeyeceği açık.

Shadowland yaklaşık 5 sayı sürecek mini bir çizgi roman serisi. Shadowland isimli ana kitabın yanı sıra Moon Knight, Paladin, Spiderman ve Luke Cage gibi önemli isimlerin Shadowland'e özel 1-2 sayılık çizgi romanları çıkacak. Bu satırların yazıldığı sırada üçüncü sayı çıktı, ama şimdiden Marvel tarafından yeni bir "Korkusu Olmayan Adam"ın ipleri Daredevil'dan alacağı duyuruldu. Sonrasında neler olacağını çok yakında beraber göreceğiz. **–Ali**





Broken Social Scene – Forgiveness Rock Record

GARİP MÜZİKLER VE ONLARIN GARİP SOSYAL SAHNELERİ

Garip bir oluşum Broken Social Scene. Müzikleri de, sayısı on dokuzu bulabilen -hepsi- geçici üyelerin müziklere katkıları da garip. Toronto'nun müzik sahnesinde bir şekilde görev alan herkesin bir şeyler getirip ortaya başka hiçbir şeye benzemeyen bir ses çıkarmasıyla oluşuyor tınıları ve Forgiveness Rock Record da dördüncü albümleri. Toronto'nun sesi bu; experimental ve art rock'ın başka hiçbir şeye benzemeyen çizgisini müthiş bir şekilde kullanan ve birçok egosuz dehanın ortaya bir şey koymasıyla yaratılan bir ses. Frightened Rabbit, Arcade Fire, Gil Scott-Heron, These New Puritans, Yeasayer ve The Brian Jonestown Massacre'ın arasına çok rahat yazdırıyor ismini, "ben buradayım ve bu müziği yapıyorum" dercesine. Forgiveness Rock Record anlatılması zor bir albüm. Bir önceki notanın bir sonrakinin taahhütü olmadığı müzikleri seviyorsanız, World Sick başladığı andan itibaren benim olmasa da BSS'in ne demek istediğini çok iyi anlayacaksınız. Eğer Animal Collective, Grizzly Bear ve Bear in Heaven, Dirty Projectors gibi grupların geçen sene yarattıklarından ve Pavement (Scott Kannberg'in bu albümde konuk olduğunu da belirtelim) ile Fleet Foxes gibi grupların genel havasından sonra bu seneki dozunuzu arıyorsunuz Forgiveness Rock Record karşınızda. **–Yiğitcan**

Sinan Akkol
"Düşman" dediğin kişi, henüz tanıma zahmetine girmediğin bir insandır.



Haruki Murakami – Kafka on the Shore

Bana Kafka on the Shore için *"ne tür bir kitap?"* diye sorarsanız, size cevap veremem. Bir rüya gibi anlatılıyor kitap; uyandıktan sonra hatırladığınız ama tanımlar, zamanlar, mekânlar ve karakterlerin birbirine girdiği, ancak uyurken anlam kazanan bir rüya… Bu rüyamsı anlatım çok karanlık konulara "değiyor". Değiniyor değil, değiyor. Çok karanlık olan konulara çok naif bir şekilde dokunuyor Murakami… Murakami ancak rüyalarınızda anlam kazanabilecek şekilde işliyor romanı.

Çok ama çok değişik bir hikâye okumak istiyorsanız Kafka on the Shore'a çevirin yönünüzü. Türkçe olarak da yayınlandı, bir kitapçıda gördüm sanırım. Ama böylesine bir anlatım zenginliğinin, Japonca'dan İngilizce'ye ne kadar kayıpla çevrildiyse, İngilizce'den Türkçe'ye çevrilirken de bir o kadar kaybetmiş olmasından korkuyorum. (Ayrıca İngilizcesi daha ucuza satılıyor kitapçılarda)

15 yaşında babasının korkunç kehanetinden dolayı evden kaçan ve tek isteği kitap okumak olan bir çocuğun, kedilerle konuşabilen çok yaşlı bir adamın, 2. Dünya Savaşı'ndan beri ormanda oturan Japon askerlerin, genç kızları pazarlayan Colonel Sanders'ın (KFC'nin maskotu), cinayetin, Oedipus kompleksinin ve gökyüzünden yağan sülüklerin hikâyesi sizi bekliyor.



Waking Life - Richard Linklater

İnsanlar var ve konuşuyorlar… İşte Waking Life'ın özeti, bitti, dağılın… Ama konuştukları şeyleri dinleyecekseniz kalabilirsiniz. Bazıları önde gelen düşün insanları, bazıları da sıradan insanlar; çeşitli durumlar ve olaylarla ilgili fikirlerini anlatıyorlar en duru şekilleriyle. Filmde rüya gören veya rüya gördüğünü gören bir karakterimiz var, ama filmin esas başrolünde diyaloglar var. Konuşulan konuların derinliği nedeniyle, ikiden fazla kez seyretmeden her şeyi ememeyeceğiniz bir film Waking Life. Ve gerçek oyuncuların üstüne uygulanan animasyon tekniği de filmdeki sürreal havayı çok iyi tamamlamış. İkincil olarak sinema ve görsel sanatlara ilgi duyanların, birincil olarak da üzerinde aylarca düşünecek malzeme arayanların izlemesi lazım, tekrar tekrar.



Muhammed Esed - Kuran Mesajı

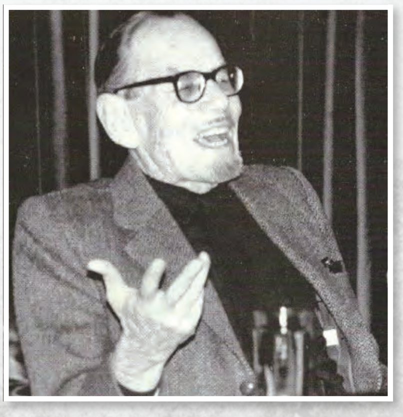
Okumayı daima sevdim. Okumayı söktüğümden beri boş olan her anımda, ilgi alanımda olan elime ne geçerse okudum; çizgi roman, bilgisayar dergileri, kitaplar… Ortalıkta hiçbir şey yoksa çamaşır makinesi deterjanının paketini alır okurum tuvalette. Bu alışkanlık artık DNA'larıma o kadar çok işlemiş ki, yorgunluktan bayılmak üzere bile olsam yarım saat kitap okumadan uyuyamıyorum. Olmuyor. Ve tahmin edebileceğin gibi internet sayesinde tamamen koptum ben. Eğer yapacak işim yoksa günlerce Wikipedia, Ekşi Sözlük, bloglar, haber siteleri vs. arasında kaybolabiliyorum.

Tabii yüzbinlerce gerekli ve bir kısım gereksiz sayfa okuyunca bir soru düşüyor insanın aklına: Ben bunca kitap arasında, inandığım dinin kitabını neden okumadım? Ve bu soru beni 7-8 yıl önce Kuran-ı Kerim'le (gerçek anlamda) tanıştırdı. Ve hayatımın en önemli aydınlanma anlarından birisini Kuran'ı okurken yaşadım: Kuran-ı Kerim'in Enbiya Suresi'nin 30. ayetinde Büyük Patlamayı (Big Bang) onadığını gördüğümde yaşadığım şokla, daha derinlere girmeye, dümdüz okumaktansa, farklı İslam alimlerinin tefsirlerinden karşılaştırarak okumaya karar verdim Kuran'ı. Dibi olmayan, kazdıkça altından daha derin anlamlar çıkan bir kaynak olduğu için en iyi şekilde öğrenmeye çalışmaktı bana düşen.

Muhammed Esed ismiyle işte bu dönemde tanıştım. Kuran tefsiri yazan kişiler arasında yaşam hikâyesi çok farklı olan ve en çok eleştirilen kişiydi kendisi. Bu eleştirilerin esas sebebi, Esed'in asıl isminin Leopolde Weiss olması ve Yahudi olarak doğmasıydı (1900 - Viyana). Hayatı boyunca bir arayış içindeydi Esed. 1914'te daha yaşı tutmazken evden kaçıp orduya yazıldı, ailesi zorla geri getirdi ama 1918'de yaşı gelince tekrar yazıldı. Viyana'ya geri döndü, sanat ve felsefe eğitimi aldıktan sonra gazetecilik yaptı. Berlin ve Prag dahil Avrupa'nın birçok şehrinde senaristlik ve yönetmen yardımcılığı yaptı, felsefe ve sanatla uğraştı. Bir yandan da tüm dinleri araştırıyordu. İşi gereği Arap ülkelerini gezmeye başladı. Burada Müslümanların içinde bulunduğu zavallı şartları gördükçe, karşılaştıklarına anlam veremiyordu. Bir gün bir emirle sohbeti sırasında hararetle Müslümanlığın yanlış uygulandığını, İslami şartların doğru uygulanması ve ülkenin düzelmesi için nelerin yapılması gerektiğini savunurken, emir onu durdurup gülerek "siz Müslüman olmuşsunuz" dedi. Şiddetle karşı çıktıysa da, Viyana'ya geri döndüğünde bir olay yaşadı (bana Esed'e ilk ısındıran şey, Kuran'ın gerçek bir mucize olduğunu anladığımız anların birbirine tahmin edilemez derecede benzemesidir zaten). Ve bu olayın karşılığını aynı gün Kuran'da bulması sonucunda eşiyle birlikte Müslüman oldu.

1927'de sonra Cidde'ye ve oradan da Mekke'ye hacca gitti. Mekke'ye geldikten 9 gün sonra eşi Elsa bilinmeyen bir hastalıktan vefat etti. Bundan sonraki hayatını Kuran'ı anlamak ve anlatmak için ve modern dünyayla İslam'ın çatışma noktalarını tespit edip tanımlamak için çalışmaya başladı. 1942'de babası ve kız kardeşi Nazi toplama kamplarında öldürüldü. Yeni kurulan Pakistan'a gitti ve bu ülkeyi modern dünya şartlarına getirebilmek için çabaladı. 1952'de Pakistan'ın Birleşmiş Milletler temsilcisi olarak New York'a gitti ama kısa süre sonra bu görevinden ayrıldı. Ömrünün kalanını "Kuran Mesajı" adlı tefsiri yazmaya adadı ve 1992'de İspanya'da vefat etti. Birkaç yıl sonra Viyana'nın ünlü meydanlarından birisine Muhammed Esed'in ismi verildi.

Kendisine batının ajanı dahil birçok sıfat yakıştırılmış olsa da, yaptıkları ve yazdıklarında kasıtlı yapılan bir yanlıştan bahsetmem mümkün değil. Eğer günün birinde Kuran-ı Kerim'i "anlamak" isterseniz Muhammed Esed'in Kuran Mesajı'ndan başlamanızı tavsiye ederim. Muhtemelen sizin anahtarınız da o sayfalardan birinde gizlidir.



Aras Öztürk Çolak

Bilgisayar Ekranından Kitap Sayfalarına

–DAMLA PINAR GÖK



Aras Öztürk Çolak (Samihazinses) internetteki binlerce bloggerdan bir tanesi. Onu ve sayısı şimdilik bir elin parmaklarını geçmeyen bloggerları diğerlerinden ayıran özellikleriyse blog yazıları ve Tweet'leri sayesinde kitap çıkarmaları.

Aras'ın "Piç Güveysinden Hallice" kitabı, Cem Mumcu'nun sahibi olduğu Okuyanus Yayıncılık'ın "Dizüstü Edebiyat" serisinin ikinci kitabı (ilki Pucca'nın "Küçük Aptalın Büyük Dünyası"ydı, bir sonraki de Ekşi Sözlük'ün Stevemcqueen'i Onur Gökşen'in "Bizim de Renkli Televizyonumuz Vardı" olacak). 25 yaşında, arkadaşıyla birlikte açtıkları sanat atölyesinde çalışan bir sanat işçisi ve kadınları çok seviyor. Kendi deyimiyle *"millet bi' kitap okuyor, hayatı değişiyor. Ben kitap yazdım, hâlâ aynı tas aynı hamam."* Geri kalanı ondan dinleyelim…

Sosyal medyadaki hikâyenden bahseder misin biraz? Blog yazmaya ve tweetlemeye ne zaman başladın ve nasıl keşfedildin?

Yıllar evvel bir mizah dergisi çıkarmıştık, Batak'tı adı. Battık tabii 3 sayı çıkarttıktan sonra. Bu vesileyle tanıştığım Okşan adlı bir arkadaşım vardı, bloggerdı. O dedi bana "güzel yazıyorsun, blog yazsana" diye. Blogspot uzantılı linkleri görüyordum ama günlük olduklarına dair aklımda hiçbir şey yoktu, o sıralar tam kapasiteyle vakıf olamıyordum internete. Sonra "çok ekmek çıkar buradan, kız düşürürsün" dedi. "O zaman iyiymiş" dedim ben de. Blog yazmaya öyle başladım, sonra da Twitter'ı keşfettim. Cem Mumcu takip ediyordu zaten bizi Twitter'da. Pucca *(http://twitter.com/PuCCaa)* ve Her Boku Bilen Adam *(http://twitter.com/herbkubilenadam)* ile görüşmüş ve blog yazarlarının hikâyelerini kitaplaştırmak istediğini söylemiş. Başka isim önerir misiniz deyince benim ismimi önermişler. Cem Mumcu zaten beni Twitter'dan tanıyordu ama blogumun olduğunu bilmiyormuş. Sonrasında Cem'le görüştük ve öyleydi böyleydi derken kitap çıktı.

Görünmez bir ünlü olmak nasıl bir his? Birçok insan seni biliyor ama yolda yanından geçerken tanımıyorlar…

Yanıma gelip *aaa sen Sami misin* ya da *Aras n'aber* diyenler oluyor ama gelmeyenlerin sayısı daha fazla. İnsanlarda bir çekince oluyor tabii. Sanalla gerçeğin arasına çizilmiş bir çizgi var. İnternette çok samimi olduğu ama yüz yüze hiç görüşmediği bir insanla yolda karşılaşınca "yanına gitsem mi, selam versem acaba sanaldaki irtibatı kurabilir miyiz" diye tereddüte düşüyorlar.

Kadınlarla aran nasıl, kitaptan sonra etrafındaki kadınların sayısı arttı mı?

Kitaptan sonra… yaa şey oldu… bunu da ilk defa burada söylüyorum ayağı yapıyım ama tepki çekmeden nasıl söylesem… Çocukluğumdan beri kadınlarla flörtleşmeyi severim. Ablamın arkadaşıyla da flörtleşirim, benden 10-15 yaş büyük kadınlarla da. Ama bunlar masum flörtler, farklı anlamlar çıkmasın. Ben bu masum flört etme olayını seviyorum, bu yaşıma geldim hâlâ tanıdık tanımadık birçok kadınla flörtleşiyorum. İnternette de öyle; ona aşkım, şuna çiçeğim, buna böceğim diyorum. Ama kitap çıktıktan sonra "elde edilme arzum" da arttı tabii.

Ailen bütün bu olup bitenin farkında mı? Nasıl tepki veriyorlar?

Annem ev kadını, namazında niyazında bir kadın. Babam da işçi emeklisi, 7/24 içmeye çalışan bir adam. Aramızda kuşak farkı olduğu için bilgisayarla hiç alakaları yok. Evdeki en teknolojik alet televizyonla çamaşır makinesi. Şimdi bi' de doğalgaz var, kombiyle uğraşıyorlar, onu çözmeye



Sosyal Medyada Samihazinses
http://twitter.com/samihazinses
http://samihazinses.blogspot.com/

çalışıyorlar. Babam zaten baskıya girdikten sonra kitap çıkaracağımı öğrendi. Ben anlatmıştım kitap çıkarma mevzusunu ama o gazetede röportaj çıkacak sanıyordu. Şimdi seviniyorlar tabii. Belli etmeseler de eşlerine dostlarına anlatıyorlar "bizim çocuk da kitap çıkardı, yazar oldu" diye.

"Sigortası var mı" diye sordular mı :)
Babamdan bekledim ama sormadı yaa. Sorsaydı cevap veremeyecektim ama :)

Diğer sosyal medya ünlüleriyle çekişmeleriniz oluyor mu?
Yok olmuyor. Ben zaten internetteki herhangi bir insanın benim canımı sıkabileceğini pek sanmıyorum. Sözcüklerin ve isimlerin bi' anlam ve mana ifade ettiğine inanmıyorum. Yoldan geçen bir adam anneme küfür etse kalkıp da bir şey yapmam. Çünkü annemi ve beni tanımıyor, etmiyor, eylemiyor falan. İnternetteki adam da öyle; tanımıyorsun, varlığından haberdar değilsin, hatta internetteki varlığı bile belki "fake, trol" dediğimiz şeyden ibaret. Kalkıp da o adamın bana bir şey demesi açıkçası hiç umrumda değil. Yüz yüze görüşmesem de çoğunu internet üzerinden tanıyorum. Zaten "ben buyum, ben bunu başardım, bunu yaptım" gibi komplekslerim olmadı benim hiç. Biri bana kötü bir şey dediği ya da küfür ettiği zaman "sen de haklısın" diyorum. O insan da bir noktadan sonra bana saldırmaktan vazgeçiyor. O yüzden de kimseyle kavgam ya da tartışmam olmadı, olmaz da herhalde.

Sosyal medya etkileşimli bir mecra, sen de sürekli insanlarla birebir etkileşim halindesin. Bu da tabii yerli yersiz eleştirileri getiriyor beraberinde. Adam girip hemen comment yazabiliyor mesela. Eleştiriye bu kadar açık olmak ya da bu kadar fazla anlık tepkilerle karşılaşmak sinirini bozuyor mu?
Sinirimi bozmak değil de, acınası bir durum bu. Kitap çıktıktan sonra saçma sapan bir sürü insan yorum yapmaya başladı. Tamam yapabilir tabii ki, eyvallah, yapmak da gerekiyor çünkü zaten kitabı belirli bir zümreye çıkartmadık. "3000-5000 kişi okusun da aman başkaları okumasın" gibi bir düşüncemiz de yok. Ama hani eleştiri var, yıpratmak var. Bakıyorsun adam hayatında hiçbir şeyi başarmamış, hiçbir şeyi yok. Tamam ben de başardım demiyorum ama yine de bir şeyler yazdığım zaman insanlar beğeniyor, gülüyorlar, destekliyorlar. O adamda bu bile yok, sanal dünyada bile kendine yer edinememiş, kitapla ilgili eleştiri bile yapmıyor. "Sen zaten şöyle bir adamsın böyle bir adamsın, dünkü boksun, gerzeksin" diyince üzülüyor insan. Bi' de "bok at, izi kalsın" durumu, çok basit yani.



"Online mesain" gündelik hayatının ne kadarını kapsıyor?
O çok değişen bir süre aslında. Bu aralar pek işim gücüm olmadığı için bilgisayar başında ortalama 3 saat geçiriyorum. Ama mesela bazen 2-3 gün hiç girmiyorum, "yaa internete girmem lazım, maillerimi kontrol etmem lazım" da olmuyorum. İşi haricinde 7/24 internet karşısında olanların bu tavırlarını da saçma buluyorum. Bir yerden sonra internette yarattıkları karakterle o kadar iç içe oluyorlar ki… 2 gün internete girmiyorum mesela, adam ya da kadın hemen "aaa nerdesin" diye geliyor. Ben insanım yahu; yaşıyorum, dışarı çıkmam, gezmem lazım. Çok merak ediyorsan telefon var, arayıp öldün mü kaldın mı diye sor. Ama kendisi o bilgisayar karşısında o kadar tutsak olmuş ki, hayat ondan ibaret gibi geliyor. Bu durum da çok saçma geliyor bana.

Kitabın "edebi" değeri hakkında acımasız eleştiriler aldın mı?
Oradan vurmaya çalışıyorlar zaten genelde. Ama nasıl ki müzik sadece klasik müzikten ibaret değilse edebiyat da sadece klasiklerden ibaret değil. Ya da ne bileyim, sinema da sadece sanat filmlerinden ya da bağımsız sinemadan ibaret değil. Bu tabuların kırılması lazım. Şey gibi bu… Gazeteyi niye alırsın; neler olmuş, dünden kalan neler var öğrenmek için. Ne var gazete? Posta var, Hürriyet var, Radikal var, Taraf var; ama bunun yanında Bulvar var, Fanatik var. Fanatik spor gazetesi ve adam belki sadece sporla ilgilenmek istiyor. Ya da Bulvar alır, çünkü adam sadece çıplak kadın görmek ya da erotik hikâye okumak istiyordur. Tutup da Fanatik'e ya da Bulvar'a "gazete değil" diyemeyiz. Benim zaten "edebiyat dünyasına yeni bir soluk getireceğim" gibi bir kaygım da yok. Bu kitabı çıkarıp da edebiyata bir kötülük yaptığımı düşünmüyorum.



SONBAHAR SEZONU BAŞLIYOR

BU SEZON KORKUYA YER YOK -İpek Cevahir

"Hüzünlü mevsim" genellemesiyle anılan sonbahara inat edercesine, bu yılın sonbahar animeleri komediyle karşılıyor herkesi. Her sezon olduğu gibi bu sezon da tüm yapımları tanıtmak için yerimiz yetmeyecek ama anlatmaya "göz atmadan geçmeyin" diyeceğim isimlerle başlayabiliriz. Gene bir sürpriz yapıp umulmadık bir seri mi başı çekecek yoksa heyecanla beklenenlerden biri heba mı olacak hep birlikte göreceğiz. Eylülde dizi sezonunu açmıştık, anime sezonumuz da nihayet başlıyor!





Iron Man

Başlangıç: 1 Ekim
Stüdyo: Madhouse

Iron Man'in ve beraberinde 3 Marvel serisinin daha animeye uyarlanacağı son bir senedir sürekli gündemde. Marvel başkanı Simon Philips seriler için "Marvel'a paralel bir evren" olacağını belirtmişti. Hayranlar tarafından nasıl karşılanacak bilinmez fakat şimdiye kadar yayınlanan fragmanlar hiç de fena görünmüyor. Yalnız ilk yayınlanan ve oldukça başarılı 2D sahneler gördüğümüz, daha karanlık bir atmosferde geçen fragmanın ardından ikinci fragmanda CGI kullanılması bazı soru işaretleriyle karşılandı. Şimdilik aksiyon sahnelerinde CGI devreye girecek gibi bir izlenim söz konusu. Seri içinde bunun nasıl duracağını izleyip göreceğiz.

Seride Tony Stark'ın seslendirmesini FMA'nın Maes Hughes'u ve Eureka Seven'ın Holland'ı *Keiji Fujiwara* yapacak. Yönetmen koltuğundaysa şu anda Yuzo Sato yer alıyor fakat pilot bölümün yönetmeni Takeshi Koike'ymiş.

Iron Man takipçisiyseniz bu yapımı kaçırmayın, çizgi roman hayranıysanız da bir gözünüz Marvel-Madouse haberlerinde olsun.



A Certain Magical Index 2 (Toaru Majutsu no Index 2)

Başlangıç: 10 Ekim
Stüdyo: J.C.Staff

Daha önce anime sayfalarında tanıttığımız Kamachi Kazuma'nın light-novel tarzı romanlarından uyarlanan Index'in son bölümünde A Certain Scientific Railgun (Toaru Kagaku no Railgun) duyurulmuştu hatırlarsanız. Geçtiğimiz sonbahar sezonunda yayına başlayan Railgun'ı ana karakter koltuğunda Mikoto varken izledik ve yapım beklenin üstünde olumlu tepkiler aldı. Yapımcılar sezonlar arasında uzun aralar vermeden Index'in ikinci sezonunu da bu sonbaharda başlatıyor. Bilimin ve büyünün bir arada var olduğu devasa Academy City'de, sağ kolundaki *Imagine Breaker* yüzünden kendi şansı dahil her şeyi "sıfırlayabilen" bahtsız gencimiz Toma ve peşine takılan ayaklı kütüphane Index'in başlarından geçen olaylar, düşmanlarının da katkılarıyla yeni yayın sezonunda bizlerle olacak. Ayrıca romanların hâlâ devam ettiğini düşünecek olursak bu muhtemelen Index'i son görüşümüz de olmayacak. 2004 yılından beri yayınlanan romanların şu an 23'üncüsü çıkmış durumda. Unutmadan; BiriBiri Mikoto hayranlarına iyi bir haber daha, 29 Ekim'de Railgun serisinin OAV'si çıkıyor. Ayrıca Railgun, romanların yazarı Kazuma'nın değil, Motoi Fuyukawa'nın spin-off mangasının uyarlaması.

Panty & Stocking with Garterbelt

Başlangıç: 1 Ekim
Stüdyo: Gainax

Bakmayın o Powerpuff Girls vari karakter tasarımlarına. Seriyi yapan stüdyo, ilginç yapımların stüdyosu olarak bilinen GAINAX olunca, bunun kesinlikle çocukları hedef alan bir seri olmadığından emin olabiliriz :)

Panty, Stocking ve Garterbelt serideki karakterlerin isimleri. Gainax'ın ne kadar uçuk kaçık komediler yaratabildiğini geçmişte gördüğümden, bu seride de her türlü gariplikle karşılaşmaya hazırım. Bilmeyenler için GAINAXFLCL, Evangelion ve Gurren-Lagann'ın da stüdyosu ayrıca.

Almanya'daki Connichi etkinliğinde Gainax'tan Hiroyuki Yamada gülerek seriyi "Ecchi (bkz: Wiki) bir Power Puff Girls olarak planladıklarını ama muhtemelen Japon televizyonlarında sansürsüz yayınlayamayacaklarını" açıklamış. Adamlar daha seriyi yaparken gülerek anlatıyorlarsa, ben Ebichu'yu hep beraber koparak izlediğim arkadaşlarımı derhal aramaya başlıyorum. Ayrıca Gainax fanatikleri serinin fragmanından beri ekran başından ayrılmıyorlar. Hatta aralarından biri şöyle bir de laf etmişti: "Bir Gainax fanı daima daha çılgınını ve daha garibini bekler".









Bakuman

Başlangıç: 2 Ekim
Stüdyo: J.C.Staff

Duyurulduğu ilk andan beri heyecanla beklediğim bir uyarlama Bakuman. "Death Note'un yaratıcıları" olarak bildiğimiz Tsugumi Ooba ve Takeshi Obata, birlikte çalıştıkları yeni serileri Bakuman'da çok ilginç bir tarz izlediler ve ortaya komediyle karışık, biraz romantik, belki biraz da eleştirel ilginç bir macera çıktı. Ancak yazar ve çizer böyle olunca Bakuman'ın da sıradan bir seri olması beklenemez tabii.
Mashiro ve Takagi adlı iki gencin, yarattıkları bir seriyi Japonya'nın en popüler manga dergilerinden biri olan haftalık Shounen Jump'ta (One Piece, Bleach ve diğer popüler mangaların yayınlandığı dergi) yayınlatma çabaları anlatılıyor Bakuman'da. Kimi zaman zirveye doğru hızla yükselirken, bazen de aynı hızla yere çakılırken aldıkları dersler, Japonya'da bir manga çizeri olmanın ve piyasanın zorlukları üzerine ilginç bilgiler edinebildiğiniz ve sürekli heyecanın dorukta olduğu hızlı bir seri Bakuman. J.C. Staff ilk kez bir Ooba ve Obata başlığını uyarlıyor. Bu yazıyı yazdığım sıralarda resmi sitesinde sadece karakter tasarımları ve ekip bilgileri yer alıyordu (tasarımlar oldukça güzel uyarlanmış görünüyor). Seslendirme kadrosunda Satoshi Hino (Shana'da Sakai Yuuji) ve Atsushi Abe (Index'te Kamijo Toma) gibi isimler geçiyor.

Bu sezon Bakuman benim için "mutlaka izlenecekler" arasında. Hayatınızın bir döneminde bir şeyler karalamış, hikâyeler yazmış, içinizden "mangaka olmak nasıl bir şeydir" diye bir an olsun bile geçirmişseniz mutlaka göz atmalısınız (ama dikkat, hayalleriniz yıkılabilir).





Star Driver

Başlangıç: 3 Ekim
Stüdyo: BONES

BONES yeni sezona orijinal bir mecha serisiyle giriyor; Star Driver: Kagayaki no Takuto. Seride, ada üzerindeki bir liseye başlamak için yola çıkan Takuto, son feribotu kaçırdığından -muazzam bir mantıksızlıkla- adaya yüzerek ulaşmaya çalışır. Tabii ki işler pek de umduğu gibi gitmez. Takuto'yu karaya vurmuş halde bulan iki genç, onu evlerine alarak hayatını kurtarır. Gençlerden biri Wako adlı güzel tapınak rahibesi, ötekisiyse Wako'nun nişanlısı Sugata'dır. Bir süre sonra üçü de aynı okula başladıklarını fark ederler (serideki aşk üçgenimiz de bu olacak sanırım). Fakat yaşadıkları adanın altında Cybuddy denilen dev insansı robotlar bulunmaktadır ve Takuto'nun bu adaya geliş sebeplerinden biri de bu robotlardır. Bu sırada, bir mührü kırmak için bir grup maskeli adam Wako'yu kaçırmaya kalkışır ve olaylar gelişir. Hakkında ilerlemiş bir manga ya da roman gibi kaynaklar bulunmayan orijinal bir seri başladığında gözler ister istemez ekibe kayıyor. BONES ekibi, seride çalışacak isimleri açıkladıkça beklentiler de artıyor. Serinin yönetmenliğini Soul Eater'ın da yönetmeni olan Takuya Igarashi yapıyor, senaryoyu ise FLCL, Gunbuster 2, Utena gibi başarılı serilerin senaristi Yoji Enokido hazırlıyor. Ayrıca FMA, Cowboy Bebop ve Eureka Seven gibi büyük serilerde animasyon yönetmeni ve karakter tasarımcısı olarak görev alan Yoshiyuki Ito da, orijinal karakter tasarımlarının anime adaptasyonu üzerinde çalışacak ve animasyon denetimlerini yapacakmış. Bu sefer bize nasıl ilginçlikler sunacaklarını merakla bekliyorum.

Serinin, iki haftada bir piyasaya çıkan Young Gangan dergisinde bir de manga adaptasyonu yayınlanmaya başladı. Mangayla animenin konusu muhtemelen birbirlerine paralel ya da yakın ilerleyecek gibi görünüyor.

Bunları Da Kaçırmayın!

Arakawa Under the Bridge x Bridge: Haziranda ilk sezonu sona eren Arakawa'nın ikinci sezonu hız kesmeden 3 Ekim'de başlıyor. Köprünün altından daha ne gariplikler çıkacak bakalım.

The World God Only Knows: Oyun bağımlısı, gözlüklü bir karakterseniz klişe bir Hollywood filminde ilk kurban olabilirsiniz ama bir anime karakteriyseniz, görevi etraftaki kızları tavlamak olan bir başrol oyuncusu haline gelebilirsiniz. Parodiyle karışık bu seri birçok kişi için yılın en beklenen komedilerinden biri ve 6 Ekim'de Manglobe Stüdyosu tarafından anime uyarlaması başlıyor.

Kuragehime: Higashimura Akiko'nun ödüllü josei mangasından uyarlanacak seride Tokyo'da sadece koyu otaku kadınların yaşadığı ve erkeklerin yasak olduğu bir apartmana taşınan Tsukimi'yi izleyeceğiz. Seride kahramanımızın çok sevdiği bir hayvanı kurtaran şık bir kadını evine davet etmesi ama davetlisinin bir erkek olduğunun ortaya çıkmasından sonra başına açılan olaylar komik bir dille anlatılıyor. 14 Ekim'de başlıyor.

Psychic Detective Yakumo: Yaz sezonunda öne çıkan yapımlar gizem ya da gerilim doluydu, bu sezonunsa tek gerilim yapımı Yakumo olacak gibi görünüyor. Yapım 3 Ekim'de başlıyor.



N.E.M.
HOŞÇAKAL KIRKY

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Herkese yeni bir NEM köşesinden merhabalar arkadaşlar. Aslında sizlere bu ay Playstation 3 Move hakkında bir yazı hazırlamıştım, ancak ay sonunda maalesef tatsız bir olay yaşadığım için köşemin içeriğini değiştirdim. Evet, tatsız olay dedikten sonra ve resimlerden görüldüğü üzere, minik köpeciğim Kirky, 12 yaşında hayata gözlerini yumdu ve bu olay beni çok üzdü. Geçen sene de babannem vefat etmişti ve sinirlerim bozulmuştu yine. Ama o yazıda da bahsettiğim üzere, ölüme henüz çare bulunmadığı için üzülmek yerine ben de bu yazımda Kirky ile geçirdiğim güzel anılardan bahsetmek istiyorum.

JAMESTER

Kirky'i alışımda en büyük rolü, sanırım 1999 yılında aldığım Hamster'ım Jamester üstlense yeridir. O yüzden kısaca Jamester'dan da bahsetmek istiyorum. Jamester'ı aldığım günü daha dün gibi hatırlarım, Eskişehir'de üniversiteye gidiyordum, adını hatırlayamadığım bir iş merkezi vardı ve o iş merkezinin bodrum katı bir sürü hayvan dükkanı ile doluydu. Zaman öldürmek için ben de arada sırada oraya giderdim ve arkadaşlarımla şirin hayvancıklara bakardık. Bir gün yine gittiğimde yerine duramayan, deli danalar gibi bir sağa bir sola koşan, enerji manyağı ufak bir hamster görmüştüm. 6-7 cm'lik boyuna bakmadan, bir oraya bir buraya zıplıyor, resmen şirinlik abidesi portresi çiziyordu. Ben de dayanamadım, hayvancığı elime aldım, kolumda falan koşmaya başladı, çok hoşuma gitti ve oracıkta Hamster'ı aldım. Aksesuarlarını falan aldım, yiyecek aldım ve arkadaşlarla o akşam bize tantana çıkmış oldu. Evimizin yeni üyesine ne isim versem diye düşünürken anında aklıma Jamester ismi geldi ve Jamester ailemize katılmış oldu. Zaman zaman okula götürdüm, zaman zaman evde bıraktım dolap arkalarına kaçıp iki gün kaybolduğu oldu. Tabi eninde sonunda piyasaya çıkıyordu. Bir gün çok iyi hatırlarım, evde parti yapıyorum, 12-13 kişiyiz, kimi FIFA oynuyor, kimi mutfakta, kimi benim odamda Jamester ile oynuyor... Onur Şanlı isimli sevdiğim bir arkadaşım Jamester'ı ön gömlek cebine koydu. Jamester bu olayı çok severdi, gömlek cebine girer girmez elleriyle cebin üstüne tutunur, kafayı da dışarı çıkarıp etrafı gözetlerdi. Ama o gün ne olduysa sadece ellerini cebin üstüne koymakla kalmadı, kendini dışarı attı... Tabi pat diye de yere düştü. Yere düşer düşmez birden balon gibi şişmişti Jamester. Hemen elime aldım, anında nalları havaya dikti ters dönüyordu otomatikman, ayrıca burnundan da kan geldi. Evdeki parti birden bire karardı, herkes Jamester'a üzüldü, öldü diye. Benim yatağın üstüne koyduk Jamester'ı, ters dönmüş haliyle öylesine çaresizce izlemeye başladık. Hayvancağız balon gibi oldu. Onur suçu olmamasına rağmen elli bin kere özür diliyor, herkesin suratı beş karış... Sonra ben artık Jamester'ı elime alıp, ne yapacağımı düşünmeye başladım. O sırada da son bir umut belki canlanır diye hafifçe hareket falan ettirmeye çalıştım. Aynı zamanda nedendir bilmiyorum, suratına da üflüyordum Jamester'ın... Bir kaç kere üfledikten sonra ani hareketlerle bıyıklarını hareket ettirmeye başladı, sonra bir saniyelik ani bir zıplama ile elimde direkman tekrar ayaklarının üstüne zıpladı ve de şaşkın şaşkın sağa sola bakmaya başladı. Ne oldu, nasıl oldu bilmiyorum ama ölmüş gibi hiç hareket etmeyen, nalları 10 dakika boyunca diken, burnu da kanayan balon gibi hayvan hayata geri döndü! Evde resmen bayram havası yaşanmıştı. Hala yüzüme bir gülümseme getiriyor bu olay. Neyse, sonra ben Amerika'ya gelirken Jamester'ı kuzenim Gökçe'ye vermiştim, bir sene sonra da Gökçe'den Jamester'ın ölmüş olduğu haberini almıştım. Hala hatırlarım Jamester'ı, boynumdan bir bırakırdım aşağıya, her taraftan dolanır, pantolon paçamdan dışarı çıkardı. Hayatımda en sevdiğim hayvanlarımdan biri olmuştur Jamester.

SİYAH KULAKLI KARTOPU

Jamester'a yem ve de talaş almak için yine aynı hayvan dükkanına gittiğimde alacaklarımı almış, etrafı dolanıyordum. Birden oradaki kafeslerden birinde ufacık, elim kadar, kartopu gibi bir köpecik gördüm. O kadar küçüktü ki hayatımda çok az köpek biliyorum ondan daha küçük olarak hatırladığım. Hemen elimdeki poşetlerle dükkana girdim ve "bu köpeği elime alabilir miyim" dedim, adam da kafesi açtı ve kartopunu elime verdi. Her tarafı bembeyaz sadece gözleri burnu ve bir kulağı siyah olan o minik köpeciğe o anda ilk görüşte aşık oldum. Elime aldığımda göğsümden tırmanıp kürdan büyüklüğündeki dişleri ile sakallarımı ısırmaya başlamıştı. Artık o andan sonra beni o binadan yanımda o köpecik olmadan çıkaracak tek bir Allah'ın kulu yoktu. Hemen fiyatını sordum, adam 35 milyon dedi, "tamam bir dakika bekle hocam" deyip hemen bir kat yukarı çıkıp dışarıya çıktım. Aşağıda telefonlar çekmiyordu, o yüzden dışarı çıktım, hemen anneme telefon ettim ve "annecim ben köpek alıyorum" dedim, annem de "oğlum sen daha kendine bakamıyorsun köpeğe nasıl bakacaksın?" demişti. Ama dediğim gibi o köpek orada tekrar o kafese girmeyecekti. İmkanı yok yani, orada 10 kişi açık arttırma yapsa, en çok parayı basacağım yine de ben alacağım orada o köpeciği. Aşağıya indim, adama "kardeşim bende 30 milyon var, şrank para, cebimde hazır, şimdi alıyorum veriyor musun?" dedim, adam da "tamam hocam" dedi. Aldım kartopunu yanıma, o gün kot ceketim vardı üstümde, zaten ufacık köpek, soktum kot ceketimin içine, kafayı da çıkardı aradan, öylece eve yürümeye başladık. Hayatımda o gün kadar kızlar tarafından durdurulduğum başka bir gün hatırlamıyorum. Eve yürürken abartısız söylüyorum en az 15-20 kişi durdurdu beni, minik köpeciğe bakmak için. Her gören durduruyordu. Çok tatlıydı ufaklık ya. Hala hatırlıyorum o günü, üstünden 11 sene geçmiş bak, hala dün gibi aklımda. Eve geldiğimizde de tabii ki o günün, hatta o haftanın en önemli olayı Kirky olmuştu.

KARTOPU KIRKY OLDU

Hamster'ımın ismi Jamester olduğu için Kirky'i de Metallica ailesinden bir birey olarak isimlendirmek istiyordum. Ama alırken Kirky'nin kız olduğunu öğrenmiştim. Ne yapayım ne edeyim derken birden aklıma "madem Kirk olmuyor, o zaman Kirky olsun" fikri gelmişti. Zira çok hoşuma gitti, aynı akşam resmi olarak köpeğimin adı Kirky olmuş oldu! Tabi ertesi gün Kirky'nin haberini duyan okul ahalisi soluğu benim evde almışlardı. Her gelen Kirky'i kucağına alıyor, her gelenin ağzı kulaklarına varıyor. Herkes çok seviyordu Kirky'i. En çok da ben seviyordum tabi. Ama o da bizleri seviyordu, acayip neşeli bir köpecikti, devamlı koşup oynuyor, etrafı darma duman ediyor, istediği kadar yiyor, hayatını yaşıyordu. Evdeki büyük leğenlerden birine kendi çarşaf takımlarımdan birini heba edip Kirky için yatak yapmıştım. Aynı odada kalıyorduk. Bazen Kirky ile uyuduğum zamanlar da oluyordu, yanıma alıyordum yastığımın yanına koyuyordum, öyle uykuya dalıyordum, uyandığımda hala orada oluyordu. Tabi yaramazlık yaptığı zamanlar da olmuyor değildi. Ama ben Kirky'i çok iyi eğittiğime inanıyordum. Zira sesimi yükseltip "Kirky!" diye bağırdığımda suçunu anlıyor hemen kuyruğunu sallamayı durduruyor, kafasını eğip bana baka baka sanki "özür dilerim" diye diye yatağına gidiyordu. "Yat yerine" dediğimde anında yatağına koşuyor, kafayı oradan çıkartıp bana bakıyordu. Benim de içim el vermiyordu mutsuz olmasına, hemen sesimi yumuşatıp





"gel kızım buraya" dediğimde hayvancağız heyecan manyağı oluyor yattığı yerden saniyesinde zıplıyor, tahta parkelerde güzel bir patinaj çekip yanıma koşup üstüme zıplıyordu. Bazen okuldan eve bir geliyordum, benim oda rezil olmuş, çöp tenekesinin içi odanın her tarafına dağılmış, etraf resmen rezil olmuş. Bir kere eve bir geldik, evin taa öteki ucunda olan banyodan tuvalet kağıdının ucunu yakalamış, hiç kopartmadan taa benim odama (salona) kadar getirmiş, tüm koridor tuvalet kağıdı olmuştu. Böyle olaylar olduğunda kendi yaptığının yaramaz bir hareket olduğunu anlayıp "I am sorry" bakışı ile suratıma bakardı. Her ne kadar içimden kızmak gelmese de eğitim sürecinde olduğu için, sesimi fazla yükseltmeden, ama ciddi bir şekilde "yat yerine" derdim, anında suçunu anlayıp yatağına yatar ve benim yumuşamamı beklerdi. Tabi beş dakika geçtikten sonra ben dayanamazdım ve "gel kızım buraya" derdim, yine oynamaya devam ederdik. Çok güzel vakit geçirmiştim Kirky ile...

ESKİŞEHİR – ANKARA YOLCUSU KIRKY

2000 senesinde ben Eskişehir'de son finallerime girerken ve taşınma hazırlıkları yaparken 2 hafta önceden Kirky'i Ankara'ya, annemlere yollayayım dedim. Hem taşınırken hayvancağızın başına bir şey gelmesin hem de ben biraz da olsa finallere çalışabilmek için kendimi gaza getirebileyim diye. Bir güzel kocaman bir kutu buldum, hazırladım, delikler deldim ve Eskişehir terminalinda bir firma ile anlaştım. Sanırım tam adam parası ya da ona yakın bir şey vermiştim, eheuhe, ama Kirky sağ salim Ankara'ya varmış ve ilk defa annem, babam ve kardeşim ile tanışmıştı. Tabi aynı ilgi muhtemelen Ankara'da da kendisine gösterdiğinden Kirky yine ilgi manyağı olmuştu. Hatta öyle ki, sanırım o sıralar milletin kucağından inmediği için iyice şımarmış ve de devamlı kucak ister olmuştu. İki hafta içinde bu kadar nasıl şımarılır bilmiyorum ama ben okulu bitirip Ankara'ya geri döndüğümde ben Kirky'e kızıp "Kirky!" diye sesimi yükselttiğimde beni dinlemek yerine bana bakıp kendince hırlıyordu. Bir şey yapacağı da yok da işte sanırım bana hayvan orasının benim evim olmadığını anladı, artık esas sahibinin de babam ile annem olduğunu anladı bir şekilde ve kendince bana "senin borun burada ötmaz hacı abi" demek istiyordu. Zaten evde de en çok annem ilgileniyordu Kirky ile, hakikaten Kirky efendinin tahmin ettiği gibi artık benim köpeğim olmaktan çok annemlerin olmuştu. Ben de zaten 5-6 ay sonra Amerika yollarına düştüğüm için artık Kirky'nin haberlerini sadece telefonda alır olmuştum. Ben bir sene Amerika'da kalıp, askerliğimi yapmak üzere anavatana döndüğümde Kirky beni elbette ki hatırlamıştı ancak artık tamamen "sen kimsin" moduna girmiş, benim hiç bir dediğimi yapmıyordu. Direkman annemin babamın yeni çocuğu olmuştu Kirky, sanırım "annem babam buradayken sana söz düşmez Göktuğ efendi" diyordu resmen hıyar. Ehueuheu. Ben askerliğimi yaptıktan sonra Amerika'ya dönmeden evvel 4-5 ay daha annemlerin evinde yaşamıştım, o sırada "Kirky, gel kızım buraya" olayını hala yaşıyorduk ama onun dışında, Kirky'e sevgi göstermediğim sürece, söz de dinletemiyordum. Zaten kucaklarda yaşıyordu hayvan, ama herkes Kirky'i çok seviyordu, Kirky de bizi çok seviyordu, o yüzden sanırım kucaklarda daha mutluydu ne yapsın işte o da ufak bir can ne de olsa.

KIRKY'İ SON GÖRÜŞÜM

En son 2005 yılında Türkiye'ye gittiğimde Kirky artık benim gözümde büyümüş, yaşlanmış ve normal bir köpecik olmuştu. Yani o minik halde değildi artık elbette ki, hatta biraz şişkoydu bile. Eheuehu. Beni hala hatırlıyordu, ama sonuçta 5-6 senedir annem babamla yaşadığı için artık tamamen onların köpeği olmuştu. Ama seneler sonrasında beni hatırlaması bile beni yeteri kadar mutlu ediyordu. Arabayla gezmeyi çok seviyordu Kirky, zaten sanırım bütün köpekler bunu çok seviyor. Bir yere gideceğimizde falan babam "hadi gidelim Kirky" dediğinde hayvan kafayı yiyor kapının önünde zıplamaya başlıyordu. Bazen markete falan gittiğimizde onu da götürüyorduk, çok eğleniyordu yazık. Ama işte ben artık Amerika'da yaşayıp okula gittiğim için eninde sonunda geri dönme zamanı gelmişti ve 6 Ocak tarihinde Amerika'ya geri döndüm. Yani Kirky'i de gördüğüm son tarih 6 Ocak 2006 idi.

VE DE KIRKY ARAMIZDAN AYRILMIŞ.....

Dün gece annem babamla telefonda konuştuğumda babam moralinin bozuk olduğunu söylediğinde anında ne olduğunu anladım. Zaten anlamam ile babamın "Kirky öldü oğlum" demesi bir oldu. Artık bu tür şeylerde kendimi limitleyip mantıklı olarak düşünmeye çalışıyorum ama telefonu kapatır kapatmaz gecenin bir körü iki saat boyunca ağladım. İnsan yürekten bağlandığı bir varlığa karşı, 5 senedir görmemiş olmasına rağmen kendini tutamıyor. Teriyer köpeklerinin zaten ömürleri 12 sene oluyor, yani Kirky de hayatının uzun bir şekilde yaşadı. Her zaman sevgi gördü, etraftaki milyonlarca köpeğin aksine hiç bir zaman karnı aç kalmadı, her zaman biz ne yiyorsak o da yedi, etrafındaki herkesten sevgi gördü, hiç şiddet görmedi. Sanırım bir köpek ne kadar iyi yaşayabilirse Kirky de o kadar iyi yaşadı. İstediği her şeyi oldu, oyuncakları, oturma takımının yanında TV karşısında kendi koltuğu, kış vakti kalorifer yanındaki özel kulubesi, renkli renkli giysileri, istemediği kadar pirzola kemiği, mangal tavukları vesaire vesaire. Kısacası her şeyi oldu Kirky'nin. O yüzden aslında bakarsanız yine kalbimin önüne geçirmek istediğim beynimi ve mantığımı kullanırsam Kirky'i aldığım 1999 senesinden, öldüğü 2010 senesine kadar muhteşem bir yaşam sürdüğünü görüyorum. Babamın anlattığına göre de eceli ile ölmüş zaten. Yere uzanmış, kendi kendine öylesine ölüvermiş Kirky'cik. Sanırım iyice yaşlandığı için kalbi duruverdi, ağrısız sızısız, uykuya daldı... Her istediği oldu, uzun, zevkli, güzel, sevgi dolu bir hayat sürdü. O yüzden aslında üzülmek yerine sevinmem lazım, çünkü dediğim gibi biz elimizden gelenin en iyisini verdik ve güzel hayat geçirmesini sağladık ama yine de kendimi tutamıyorum ve üzülüyorum. İnsan köpeklerine ayrı bir sevgi ile bağlanıyor. Mesela bu olayın kedi sahiplerinde bu kadar olduğunu görmedim ben. Buradaki arkadaşlarımdan biri bildim bileli kedi manyağı idi. 9 senedir tanıyorum kızı, paso kedi besliyordu. Kız geçen gün bir tane ufak köpecik aldı, daha doğrusu Humane Society'den kurtardı ve iyi bir iş yaptı, ben de hemen görmeye gittim. Kız devamlı köpeğe sarılıyor, köpekle oynuyor, resimler çektiriyor, evde adı ile hitap edilen kedileri ise şimdi "hey cat" olmuş. Kız direkman kaç senelik kedilerine "kedi" diyor, köpeği ise evde bir numara. Köpeğin yeri bir başka oluyor, köpek ailenin bir parçası oluyor bence, kedi hiç bir zaman o kadar yer edemiyor. Benim de Kirky'den önce iki köpeğim daha vardı, Tomy'yi artık bahçede tutamadığımızdan dolayı vermek zorunda kalmıştık ve ben o sıralar 15 yaşındaydım, hatırlıyorum o gittiğinde de çok ağlamıştım. Kirky, 11-12 senelik hayatı boyunca benim en uzun süreli sahibi olduğum ve en çok sevdiğim evcil hayvanım oldu ve ailemizin de bir parçası olmuştu. Ama artık sonsuz uykuya daldı tabi, ama biz onu hatırlayacağız ve seveceğiz devamlı. Hoşçakal Kirky'cik. Sen bizi çok sevmiştin biz de seni çok seviyoruz ve unutmayacağız...

GELMİŞİYLE, GEÇMİŞİYLE

OYUN FİLMLERİ

GÜNAHIYLA, SEVABIYLA FİLME DÖNÜŞEN VE DÖNÜŞECEK OYUNLAR

BİR VOLKAN TURAN DOSYASI



SUPER MARIO BROS **DOUBLE DRAGON** STREET FIGHTER **MORTAL KOMBAT** WING COMMANDER **DOOM** MAX PAYNE **LARA CROFT: TOMB RAIDER**
FINAL FANTASY: SPIRITS WITHIN **SILENT HILL** TEKKEN **PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME** RESIDENT EVIL **HALF-LIFE** HALO **AMERICAN MCGEE'S ALICE**
PAC-MAN **ASTEROIDS** THE SOCIAL NETWORK **BIOSHOCK** DRIVER **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN** KANE & LYNCH **ICO** UWE BOLL (şaka şaka)

ESKİDEN OYUNCULARIN hayallerini süslerdi beğendikleri oyunun filmini beyazperdede görmek. Oyunlar ne kadar başarılı olursa olsun, beyazperde her zaman daha anlamlı, daha kalıcı gibi gelirdi. Hangimiz Kanal 6'da American Ninja 4'ü izledikten sonra Last Ninja'yı daha bir hevesle oynamadı ki? Veya kaçımız Super Mario Bros'un aslında bir filmi olduğunu öğrendiğinde şaşırmadı? Kaçımız bazı oyunlara "film gibi oyun" yakıştırmasını yapmadı? Oyunlar giderek filmlere benzerken bizim de hayallerimiz giderek gerçek oluyor; filmler oyunlaşıyor. Fikir sıkıntısı çeken yapımcılar soluğu artık kitaplardan ziyade oyunlarda alıyor ve hayat bayram olup insanlar el ele tutuşuyor... Yok böyle bir şey tabii ki! Yeni ve umut vaat eden pek çok oyun filmi gözüküyor önümüzde. Heyecanımız büyük ama ağzımız da oldukça yandı yaklaşık son 20 senedir. Bu dosya konusunda nerelerden nerelere gelmişiz, niye tedbirliyiz, niye duvarlarımız var ve hangi filmlere dikkat etmeliyiz, bunları anlatmak istedik. ACTION!



SUPER MARIO BROS

Dünyada yeni bir akım yaratan ve en çok satan oyun olma özelliğini kazanan Super Mario, çıkışından kısa bir süre sonra filmine de kavuştu. "İlkler güzeldir" deriz ya hani, Luigi ağabeyi hakkında kusura bakmasın ama bu maceranın pek çok yanlışla dolu bir filmle başlaması, "balık baştan kokar" atasözünü hatırlatıyor. Biri Kolombiyalı diğeri İngiliz iki karakterin, İtalyan kardeşleri oynamaya çalışması başlı başına bir komediydi. Bob Hoskins de zaten (geç de olsa) durumun farkında. Bir röportajında, "yaptığım en kötü iş Super Mario Bros'tu!" diyerek günah çıkarttı. Mario'nun yaratıcısı Miyamoto'ya göre de durum çok farklı değil; "İlk etapta her şey çok güzeldi, herkes proje için çok çalıştı ama film, bir film gibi eğlendirmek yerine oyun gibi davranmaya çalıştı" diyerek en azından hatalarının farkında olduklarını gösterdi. Müzikleri hariç hafızamızdan sildik zaten! (Megadeth, Satriani, Roxette, Queen, Marky Mark...)

YIL : 1993
YÖNETMEN : Rocky Morton
OYUNCULAR : Bob Hoskins, Samantha Mathis, John Leguizamo
IMDB NOTU : 3.8



DOUBLE DRAGON

1987'de çıkan Double Dragon, beat'em up dediğimiz türde bir oyundu ama çok da önemli bir oyun olarak kazınmadı hafızalara. Sonradan çıkan iki devam oyunu da vasat olmasına rağmen, nedense bu oyuna film yapılma gereği duyuldu. Çok ufakken izleyip filmden keyif aldığımı hatırlıyorum ama geçen sene, artık nereden gelmişse o cesaret, tekrar izleyeyim dediğimde kısa süreli kalp krizleri yaşadım. Billy ve Jimmy Lee karakterleri bu kadar mı işkembeden uydurularak yazılır, Kogo bu kadar mı basiretsiz tasarlanır, senaryo bu kadar mı heyecansız olur! Oluyormuş demek ki. Zaten film topu topu 2.5 milyon dolarcık para kazanabilmiş tüm dünyada. Mario kült bir oyundu ve ilkti. DD'nin hiçbir şey olmamasına rağmen Mario'dan sonra filmi yapılan ikinci oyun olması deli cesaretiymiş ama tutmamış. Neyse ki oyunları da filmi gibi retro sayfalarında kaldı.

YIL : 1994
YÖNETMEN : James Yukish
OYUNCULAR : Marc Dacascos, Scott Wolf, Robert Patrick
IMDB NOTU : 3.3

NE OLACAK BU RESIDENT EVIL'IN HALİ?







1996 yılında Shinji Mikami'nin yarattığı Resident Evil, 2000'li yıllarda tam bir kült isim haline geldi. Code Veronica sonrası RE'nin adını bilmeyen oyuncu yok gibiydi. Biz de daha ilk oyunun açılış sahnesinde "aha film gibi bu ya" diyerek, daha sonra yeşerecek hayallerimizin ilk tohumlarını atmıştık. 2002 yılında Mortal Kombat'tan tanıdığımız Paul W.S. Anderson'ın senaryosunu yazıp yönettiği ilk film hepimizi kararsız bırakmıştı. Filmin atmosferi iyiydi ama Alice de neyin nesiydi, Milla Jovovich ne alakaydı? İlk Licker'ı gördüğümüzde "işte aradığımız atmosfer bu!" desek de tadı kursağımızda kalmıştı sonlara doğru. Fanboyları tatmin etmek zaten zordu ama orta halli sur-horror oyuncusu bile şüpheye düşmüştü filmin sonrasında. Alice-Umbrella Inc. çatışması, arkasından gelecek iki film boyunca kalite ve başarı grafiğini aşağı çekecekti RE markasının. Aklımızda kalan tek şey yine filmin müzikleriydi; Marco Beltrami ve Marilyn Manson çok iyi iş çıkarmıştı. 2004 ve 2007 yıllarında gelen ikinci ve üçüncü oyunda Paul senaristti ama yönetmen koltuğu boş gibi bir şeydi. Paul'un eksikliği hissediliyordu ve aynı RE4-5'te olduğu gibi filme modern makyajlar gerekiyordu. Paul tekrar yönetmen koltuğuna oturdu ve Avatar'ın 3D ekibiyle çalışarak filmi 3D çekti. Aksiyon sahnelerinin güzelliğini kaçırmayalım diye slow-mo kullanımını artırdı ve Alice'in güçlerini alarak daha insansı, başkalarına muhtaç duruma soktu. Kötü tarafa da Wesker'ı atadıktan sonra, bize de seyretmek kaldı. Film çok iyi olmasa da eli yüzü düzgün hale gelmişti. Yani "biz neler gördük ohoo" dersek, Afterlife hiç de fena bir yerde durmuyor. Sürprizi pek yok, kurgu ve senaryo pek hatalı ama kendini izletmeyi biliyor. Beşinci RE filmi de doğrulandı zaten. Afterlife'ı yeni başlayan bir serinin ilk filmi olarak görüyorlarmış. Bu demektir ki en az iki film daha çıkar Resident Evil adında. Daha fazla kötü adam ve eskilerden daha fazla isim göreceksek neden olmasın ki.



Yapılmış bütün oyun filmlerine burun kıvırsak da yenilerini beklemekten vazgeçmeyeceğiz. Elimizde değil, seviyoruz...



SILENT HILL

Ruhuna en sadık oyun filmi Silent Hill'dir. Çok koyu bir SH hayranı olmasanız bile filmi sevmişsinizdir muhtemelen. Rose da Silva, Cybill, Dahlia ve Sharon/Alessa rollerinin hakkı verilmişti. Elbette biz Harry ve Cheryl'ın hikâyesini izlemeyi tercih ederdik ama bu haliyle de yeterince ürkütücüydü. Özellikle Piramit Kafa'nın filmde yer almasına hayran kalmıştık. Müziklerde yine Akira Yamaoka vardı ve hünerlerini ustaca sergiliyordu. 50 milyon dolara çekilip 100 milyon dolar kadar hasılat yaptığından kimseyi üzmedi Silent Hill'in filmi.

YIL	: 2006
YÖNETMEN	: Christophe Gans
OYUNCULAR	: Sean Bean, Radha Michell, Jodelle Ferland
IMDB NOTU	: 6.5



WORLD OF WARCRAFT FİLMİNE NE OLDU?

Filme bir şey olduğu yok aslında. Proje devam ediyor ama olabildiğince yavaş ilerliyor bu süreç. Spider-Man'in Sam Raimi'sine emanet WoW. Raimi de öncelikle 40 sayfalık bir tretman yazmanın peşinde, ondan sonra projenin hızla ilerleyeceğini düşünüyor. Buradaki sorunsa Raimi'nin önce Wizard of Oz'a mı WoW'a mı sarılacağı. Şu anda bilgiler çok net değil ama WoW filmi öyle veya böyle gelecek. Raimi, sıkı bir WoW oyuncusu olduğunu ve oyuncuların dilinden anladığını, Warcraft evrenine ihanet etmeyeceğini de pek çok röportajında dile getirdi. Aksi olsa, bir daha iş bulamaz muhtemelen!




"Dudaklarımı oku; buzlu kafa nasıl alınır?"

STREET FIGHTER / MORTAL KOMBAT

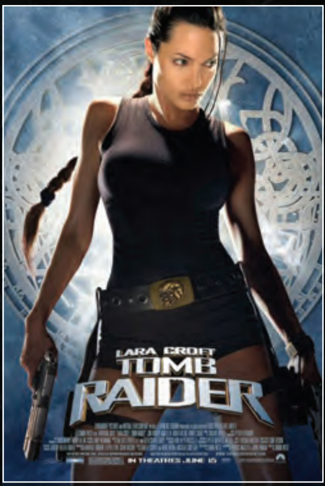
Aslında iki dövüş oyununun da tam zamanında çıktı filmleri. Hem Street Fighter hem de Mortal Kombat oyun dünyasını kavururken ve milyonlarca insana ulaşıyorken, filmlerinin de peş peşe çıkması çok mantıklıydı. Mantıklı olmayansa Street Fighter'ın gayet old-school düşünen, pek de marifetli olmayan Souza'ya emanet edilmesiydi (ki kendisi sonra ikinci Lara Croft filminin senaryosunu yazacaktı). Street Fighter'ı izleten elbette Van Damme'dı (Kylie Minogue o zamanlar o kadar ünlü değildi). Van Damme da gerçekten çok popüler olduğu bir dönemde (hepimiz Vandam tekmesi atardık) Guile rolünü üstlendi ama filmde tiplemeler haricinde SF'a ait bir şey yoktu. Ne mekânlar ne de kareografiler oyunla hiçbir şekilde alakalı değildi; biraz mimik, biraz tipleme, biraz da kostüm vardı sadece. At hırsızı gibi Vega, kız kardeş gibi Ken mi olur Allah aşkına! Ama Mortal Kombat öyle değildi. Sıkı bir oyuncu olan Paul, belki ne yapması gerektiğini bilmiyordu ama ne yapmaması gerektiğini iyi biliyordu. Filmin bütçesi yüksek değildi ve bu yüzden C. Lambert haricinde kadro çok zayıftı, geri kalan oyunculuk da nereden tutsan elde kalıyordu. Paul müziklere yüklendi, mekânlara yüklendi, motto olmuş MK satırlarını filme taşıdı, Fatality'ler izletti. Raiden'ın baba tavırlarına hasta olduk, müziklerini yıllarca dinledik. Scorpion'un orman sahnesini hiç unutmadık. İki yıl sonra çıkan devam filmiyse başka ellere devredildi ve sonuç beklediğimiz gibi çıktı. MK adı da buzdağına çarpıp dibe sürüklendi. 2010 yılında çıkan *Street Fighter: The Legend of Chun-Li*'de de bir değişim yoktu. Yıllar geçiyor, teknoloji gelişiyor, hatta oyunlar giderek daha iyi hale geliyordu ama beyazperdede bu isimler, bıraktık yerinde saymayı, geriye doğru gidiyordu. Gelen gideni aratmıştı. Ühü.

YIL	: 1994 / 1995
YÖNETMEN	: Steven E. de Souza / Paul W.S. Anderson
OYUNCULAR	: J.C. Van Damme, Kylie Minogue / Christopher Lambert, Robin Shou
IMDB NOTU	: 3.3 / 5.4

YAPARSA VALVE YAPAR!

Bunca zamandır Half-Life gibi bir markanın nasıl film olmadığını merak eder dururduk. Meğer hepsi Valve'ın patronu Gabe Newell'ın yüzündenmiş. Hollywood'dan sayısız kez teklif geldiğini, pek çok toplantılar yapıldığını ve gelen her senaryonun kötü olduğunu, pardon "çok kötü" olduğunu söylüyor Gabe. Half-Life'ın ne olduğunu anlayamadıklarını ve bu yüzden de dışarıdan birine filmin haklarını vermeyeceklerini, HL'ın filminin de bir gün ancak kendileri yaparsa çıkacağını söylüyor. Yani hiçbir zaman!











YIL : 2001
YÖNETMEN : Simon West
OYUNCULAR : Angelina Jolie, Jon Voight, Daniel Craig
IMDB NOTU : 5.4

LARA CROFT: TOMB RAIDER

Aslında Lara Croft'un senaryosu çok kötü değildi, zaten zor bir konusu da yoktu. Lara Croft'tan çok daha kötü filmler bile iş yapmıştı piyasada. Angelina Jolie'nin oradan oraya atladığı, tüm Erkek Fatma'lığını gösterdiği bir filmin "kötü olan film oyunları" arasında yer alması biraz da şanssızlıktan dolayıydı çünkü yanlış bir zamanda çıkmıştı film. O dönem o kadar çok oyun filmi gişede battı ki, birçok kişi filmi izlemeden kötü olduğunu düşündü. Bu yüzden de Lara Croft gişe konusunda hayal kırıklığına uğradı. Biz oyuncularıysa tıpkı diğer filmlerdeki sebepler yüzünden memnun edemedi. Kim ne derse desin ben ilk filmi sevmiştim, izlerken eğlenmiştim ama 2003'teki devam filmi gerçekten gereksizdi ve kötüydü. Aceleye gelmişti ve senaryosu iyi yazılmamıştı. Jolie ile aramızda duygusal bağların zayıfladığı döneme denk geliyordu The Cradle of Life (üçüncüsü gelse yine izlerim, o ayrı).

FINAL FANTASY: SPIRITS WITHIN

Lara Croft'tan bir ay sonra vizyona giren FF filmi, o güne kadar gördüğümüz en iyi oyun filmiydi. Sakaguchi'nin nasıl bir FF dahisi olduğunu biliyorduk ama beyaz perdede de harikalar yaratabileceğini tahmin etmemiştik. Film 130 milyon dolarlık bir bütçeyle dört yıl süren titiz bir çalışmadan geçti. Mutfakta 200 kadar çalışanı vardı ve Hyper-Real teknolojisi nasıl olur tüm dünyaya gösterdi Square ekibi. Günümüzde bile hâlâ ötesine geçilememiş teknolojilere sahip olan bu film, ne yazık ki gişeden zararla ayrıldı ve devam filmleri iptal edildi. Oyuncuların genel ağız birliği filmin FF evrenini pek yansıtmadığı, daha karanlık ve gerilim dolu olduğu yönündeydi. Ben yansıtması taraftarı değildim zaten, o yüzden sorun yoktu ama biraz fazla bilimkurgu olduğu da gerçekti. İnsan iki Chocobo koyardı bari filme! Sakaguchi belki işin içinde değildi ama Square, bir yıl sonra FFVII: Advent Children ile tüm FF severlerin gönlünü kazanmayı bildi. Karakterlerin saç telleri belki sayılmıyordu ama gerçekten de unutulmaz bir FF tecrübesi yaşatıyordu izleyene. En çok izlediğim animasyon filmlerinden biridir sanırım.

YIL : 2004
YÖNETMEN : Hironobu Sakaguchi
OYUNCULAR : Steve Buscemi, Ming-Na, Alec Baldwin
IMDB NOTU : 6.4

YIL : 2009
YÖNETMEN : Dwight H. Little
OYUNCULAR : Jon Foo, Kelly Overton, Hiroyuki Tagawa
IMDB NOTU : 5.2

TEKKEN

IMDB notuna aldanmayın, burada bahsettiğimiz çoğu filmden çok daha kötü bir film Tekken. Yeni nesil izleyicilerin efekt, aksiyon ve prodüksiyon hastası olması ve filmde de bu saydıklarımızın fazlaca bulunmasından dolayı hak ettiğinden biraz daha beğenildi. Ama ne film olarak, ne de bir Tekken filmi olarak sınıfı geçen bir yapım değil. Öncelikle karakterler oyundaki dövüşçülere benzemiyor, hatta çok az andırıyorlar. Cast seçimi hatalı, Tekken'in akrabalık hikâyeleri, aralardaki bağlar es geçilmiş. Kazuya, Jin ve Heihachi arasında bir şeyler oluyor ama anlamıyorsunuz. Tek odak noktanız Christie Monteiro oluyor! Belki sırf bu yüzden izlemek isteyebilirsiniz ama iki kere düşünün deriz (filmin belki tek işe yarar yanı, The King of Fighters filmine nasıl bir film olmaması gerektiğini göstermesi).

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Uzun yıllar sonra karşılaştığımız en iyi oyun filmlerinden birisiydi diyebiliriz PoP: Sands of Time için. Mike Newell gibi kendi kulvarında oldukça başarılı bir yönetmenin bu kulvarda neler yapacağını merak etmiyor değildik zaten öncesinde de. Jake Gyllenhaal, prens için çok iyi bir seçimmiş gerçekten de. Filmde yer yer prens gibi akrobatik hareketler yapması ve tıpkı onun gibi hızlı ve sivri düşünmesi güzel detaylardı. Elbette eksiklikleri vardı; başta Nizam olmak üzere yan karakterlerin filme tam yedirilmemesi ve bazı sahneler arasında kopuklukların olması biz oyuncuların dikkatinden kaçmadı. Olsun, başarılı olması bize yetiyordu sonraki oyun filmleri çin. Zira 150 milyon dolarlık bütçeyle 350 milyon dolara yakın bir gişe yakaladı. Doğru işlendiğinde, doğru tanıtımlarla bu tip filmlerin iş yapabileceğini herkese kanıtladı. Prensimiz çok yaşa!

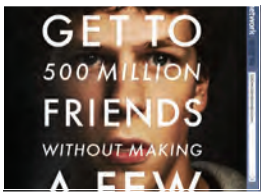
YIL : 2010
YÖNETMEN : Mike Newell
OYUNCULAR : Emma Arterton, Jake Gyllenhaal, Ben Kingsley
IMDB NOTU : 6.8



ALICE. AMA AMERICAN MCGEE'S ALICE.

2000 yılında, Alice Harikalar Diyarında'nın alternatif evrendeki versiyonu olarak McGee tarafından yapılan oyun, arıza fikirlere ve unutulmaz bir atmosfere sahipti. Henüz bir yıl bile geçmemişken Wes Craven, John August ile oyunun filmi için imzayı attı. Ondan sonra art arda her yıl bir sorun çıktı. Senaryoyu yazmak uzun sürdü, stüdyolar değişti, bütçeler geri çekildi, en son da Universal Pictures elini eteğini projeden çekti ama proje ölmedi. Hatta Jon ve Erich Hoeber'e tekrar senaryo yazdırıldı ve cast görüşmeleri neredeyse bitti. Tek eksik stüdyo bulmak kaldı ve o da kısa bir süre içinde açıklanacakmış zaten. Daha gotik, daha kanlı, daha delice bir Alice izlemek için çok da beklemeyeceğiz galiba (hazır yeni oyun da geliyor).







BUNLAR BİLE GELECEK

Asteroids: 2012 yılında gerçekten de kıyamet kopabilir bu gidişle. 90 dakika boyunca meteor parçalar, dünyayı kurtarırız. Muhtemelen dünyada da bizi bekleyen gözü yaşlı bir ailemiz vardır, pilot da kenara yapıştırdığı fotoğrafa dokunup ateş etme tuşuna daha kuvvetli asılıyordur!

Pac-Man: Film hakları satın alındı, başka da bir icraat yok ama eminiz ki bir gün Pac-Man filmi izleyeceğiz. Filmin sonunda meğersem Pac-Man aslında ölüymüş, o yüzden o hayaletleri görebiliyormuş? Yok daha neler...

Facebook: Yeni adıyla The Social Network. Hem de David Fincher'dan geliyor. Hatta siz bu satırları okurken izliyor bile olabilirsiniz. Mark Zuckerberg Facebook'u nasıl yarattı, hangi aşamalardan geçti, çevresinde neler oldu, tüm bunlara tanık olacağız. Umarız Poke özelliği vardır filmin!

BUNLARI DA İSTERİZ. HEM DE BU EKİPLERLE!

Devil May Cry > Yönetmen: Woody Allen **Oyuncular:** Jonah Hill (Yeni Dante), Paris Hilton (Trish)
Deus Ex > Yönetmen: O. Sınav **Oyuncular:** Fikret Hakan (JC Denton), M. Ali Erbil (Lockpick), Fatmagül'ün Suçu Ne (?)
Twitter > Yönetmen: M N. Shyamalan **Oyuncular:** Chuck Norris (kuş), Sacha Baron Cohen (140 karakterlik boş alan)

UMARIZ DEVAMI GELMEZ DUASI



Wing Commander: 1999'da çıktı. Keşke çıkmasaydı. Başka da bir şey hatırlamıyoruz hakkında aslına bakarsanız (şükürler olsun).



Doom: FPS açısına geçildiği sahne hariç filmin neden çekildiğini anlayamamıştık. Yaşandı ve bitti saygısızca.



Max Payne: Mark Wahlberg için izlendi ama o da kurtaramadı filmi. Zaten film Max Payne hariç her şeye benziyordu.

BIOSHOCK

BIG DADDY DE BİZİ GÖRECEK!

Bioshock filmi için birkaç ay önce can sıkıcı bir haber gelmişti. Yönetmen Juan Carlos Fresnadillo (28 Weeks Later), Intacto adında başka bir gerilim filmi için Bioshock'u ertelemişti. Pirates of the Carribbean'ın beyni Gore Verbinski de yapımcı koltuğunu, yakında çıkacak olan Rango için boş bırakmıştı. Prince of Persia filminin beklendiği gibi para kazandırmaması da projeyi askıya alabilirdi ama yeni gelen taze habere göre, Bioshock projesi ertelenmedi hatta siz bu satırları okurken çekimler başlamış bile olabilir! Gore, proje için oldukça heyecanlı ve iddialı. Öncelikle ne olursa olsun R-rated olarak filmi çıkaracaklarını söylüyor, tamamen oyunun atmosferine sadık kalmak istiyor çünkü. Normalde oyun filmi çekmeyeceğini söyleyen yapımcı, Bioshock'un iyi bir hikâyesi ve güzel bir film için gerekli alt yapısı olduğuna inanıyor ve filmdeki mekânlar için asla CG kullanmak istemiyor. Tamamen gerçek ortamlarda film tamamlanacak yani (alkış). Yazar, yönetmen, stüdyo ve kararlılığa bakılırsa, en iyi oyun filmi olabilecek potansiyeli taşıyor Bioshock. 2013'te, demedi demeyin!

DRIVER VE WOLFENSTEIN EL ELE



İlk Driver oyunu hariç beni heyecanlandıran bir Driver oyunu olmamıştı açıkçası (azıcık da Driv3r). "Arabalı oyunlar" veya "arabalı filmler" pek ilgimi çekmiyor (ama yapılırsa Christine gibi bir yapıt, o zaman susarım). Italian Job bile uyutmuştu beni, öyle diyebilirim. Driver'ın film olması da büyük bir olay değil ama Pulp Fiction, Beowulf, Silent Hill gibi filmlere imzasını atan Roger Avary projeye dahil olunca ister istemez takibe aldık bu filmi de. Roger Avary'nin ayrıca Return to Castle Wolfenstein'ı yazıp yönettiğini ve 2011'de muhtemelen izleyebileceğimizi belirtelim.



TANGO & CASH'İN PABUCU KANE&LYNCH'E SÖKMEZ!

İkinci K&L oyunuyla özlem giderdiğimiz bu ikili 2011'de vizyonda olacak ve Kane'i Bruce Wills, Lynch'i de Jamie Foxx canlandıracak. Yönetmen koltuğu F. Gray'e (Law Abiding Citizen), senaryo da Kyle Ward'a ait (kendisini biz de tanımıyoruz ama Hitman 2'nin yazarlarından biri de kendisi olacakmış). Film, tıpkı oyunu gibi oldukça aksiyon dolu olacağa benziyor. Senaryoya göre, şizofrenik Lynch hafızasını kaybetmiştir ve çalınan bir mikroçipte Lynch'in asıl kimliğinin olduğu düşünülmektedir. Böylece takımımızın kötü adamlara karşı amansız savaşı başlar. Film oyundaki lezzeti verebilir mi bilemeyiz ama Bruce Wills'in oldukça terleyeceği bir gerçek.













NEDEN OYUNCULAR UWE BOLL'U BU KADAR ÇOK SEVER!?

Çünkü Uwe Boll olabilecek en kötü oyun filmi senaryolarını yazar, yönetir!
Çünkü Uwe Boll sonunda ne kadar kötü çıkacağını bilse de bu filmleri çekmeye devam eder!
Çünkü Uwe Boll sevdiğimiz oyunların adlarını bir daha hatırlamamak üzere unutmamızı sağlar!
Çünkü Uwe Boll…

O kadar çok madde sayılabilir ki Uwe için, yine de tam olarak hislerimizi anlatamayız. Hayır, kendisinden nefret etmiyoruz. Sadece kızgın ve şaşkınız. Dokunmasın oyunlarımıza ya! Elbette bu konuda tek suçlu o değil. İşi bu ama yeteneği kısıtlı. Evet, parayı cebinden vermiyor ama matematik bilmeyen finansörleri de nereden buluyor anlamıyoruz. House of Dead, Alone in the Dark, BloodRayne, A Dungeon Siege Tale'in toplam maliyeti 117 milyon dolar olmasına rağmen kazanılan para sadece 31 milyon dolar!

Uwe, Tetris'in bile filmini çekebilir, on kaplan gücündedir. Fakat aslında o oyunun en üstünde duran öğeleri kullanarak çok alakasız filmler çeker. Filmin adı, karakterin adı, belki mekân isimleri filan aynıdır; geri kalanıysa henüz yapılmamış bir Flash oyuna göndermedir! A Dungeon Siege mesela. Nerede eşek? Uwe o kadar da cesaretlidir ki, Metal Gear Solid filmi yapmaya bile niyetlenir. Kojima bu haberi aldığında, oldukça şaşırmış ve ciddi şekilde korkmuştur. Daha kendisini bile tanımadığını, böyle bir şeyin ASLA gerçekleşmeyeceğini söylemiştir (hem de İngilizce!).

Biz ne dersek diyelim, Uwe Boll dünyanın bir yerlerinde şu anda başka bir oyunu kurban seçmiş, hakkında bir şeyler planlıyordur muhtemelen. Umarız en kısa sürede emekli olur da domates ekip kuzu beslemeye başlar (kuzulara da yazık olur gerçi).








SILENT HILL'E İKİNCİ TATİL GEZİSİ

İlk filmin sonrasında yönetmen Christophe Gans ve senarist Roger Avary yeni projeden adeta kovuldu diyebiliriz. Anlamsız ve agresif bu hareket sonrasında Avary ikinci film için tekrar tutuldu ama bu sırada alakasız bir sebepten bir yıl hapse girdi. Temmuz ayında serbest bırakılan Avary'nin hazır olduğu ama projeye henüz start verilmediği, yönetmenin kim olacağı ve kimlerin oynayacağı konusunda sorunlar olduğu söyleniyor. Bir SH filmi gelecek, muhtemelen de 2011 başlarında çekimler başlayacak ama ne zaman izleyeceğiz, küremiz pek sessiz (ah şu kelime oyunları).

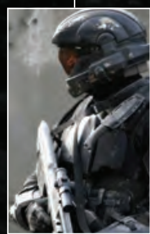
"ÇIKICAM COLOSSUS'UN ÜZERİNE, VURCAM KIRBACI!"

"Shadow of the Colossus'un filmi geliyor" tarzı haberler 2009'dan beri ortalıkta dolaşmakta ama Sony bu kararını erteledi. Öncesineyse başka bir filmi, ICO'yu koydu. Sony önce ICO filmini yapacaklarını, başarılı olması durumundaysa önce SotC, daha sonra The Last Guardian'a geçebileceklerini söylüyorlar. Misher Films'in işi, diğer oyun filmi yapan firmalardan iki kat daha zor diyebiliriz çünkü her iki oyun da diyaloglardan çok sinematikleri ve atmosferiyle öne çıkıyordu. Proje bitiş tarihi 2011 olarak gösteriliyor.

MORTAL KOMBAT'A 1 JETON DAHA

2010 Haziran ayında kısa bir MK filmiyle yankılandı ortalık. İzlediğimiz kısa film o kadar güzeldi ki, çıkacak olan bir MK filminin tanıtımı sanmıştık. Ama işin aslı farklıydı. Kevin Tancharoen adlı MK aşığı bir gencin, tamamen kendi çabalarıyla giriştiği "satış amaçlı" bir prodüksiyondu bu. Amaç Warner Bros'a bir MK filmi yaptırmaktı. 7500 dolarlık bütçeyle çekilmesine rağmen oldukça başarılı oldu ve büyük yankı uyandırdı ama WB'dan resmi bir açıklama gelmedi henüz. Ed Boon dahil bütün oyuncuların ortak noktası, bu modern yorumun MK'a çok yakıştığı ve devamının gelmesi yönündeydi. 2013 yılında bir MK filmi çıkacağa benziyor ama konuyla alakası var mı yok mu, henüz ses yok (SES GELMİYORRRR LAYAYLALAY).

MASTER CHIEF BEYAZPERDE GİYERSE!



Halo şu sıralar tekrar gündeme gelmişken ve harika satış rakamlarına ulaşırken filmi hakkında yazmamak olmazdı. Microsoft, Halo'nun haklarını hâlâ elinde tutuyor ve Frank O'Connor'a göre de tüm yetkililer Master Chief'i sinemaya taşımak istiyor; ama bunun gerçekleşmesi için de gerçekten iyi bir nedene ihtiyaç duyduklarını dile getiriyorlar. "Para kazanacaksınız işte, daha ne!" diyebiliriz, ama yetkililer Halo oyunlarının kaderini şansa bırakmak istemiyor aceleci davranarak. Harika bir film olan District 9'ın arkasındaki Neill Blomkamp'in Peter Jackson ile filmi üstlendiği dedikoduları var (hatta ötesi) ve Neill bildiğiniz gibi reklam amaçlı birkaç Halo kısa filmi de çekerek nabız ölçümü yaptı, ama resmi bir açıklama henüz yok. Bize kalırsa 2012'ye kalmaz filme start verilir ve birkaç yıl içerisinde de Halo seri olarak vizyondaki yerini alır, herkes rahatlar (kahve falımızda öyle çıktı!).

OYUNGEZER'İN TOP 5'İ

1. Silent Hill
2. Prince of Persia
3. Final Fantasy
4. Lara Croft
5. Resident Evil 4





HAYALET GEMİ

B.Emre Ülgen
bemre@oyungezer.com.tr

Ne olur bak bana

Bu aralar aynı ofiste çalıştığım arkadaşıma göz açtırmıyorum. Habire ani gerdan kırmalarla masamdan kafamı onun monitörüne uzatarak neyle meşgul olduğunu kontrol ediyorum. Destursuz odalara dalan bu ergen babası rolünü becerebilsem yine iyi, gözlerim şeşi beş gördüğünden posta kutusunu açsa diyelim "o kimin facebook'u?", "yine kimin twitter'ını okuyorsun?", "yalaaAAaan, ben kül yutmam" diye vara yoğa esip üfürüyorum. Arkadaşım sosyal ağ sitelerini seviyor, orası kesin. Eh başlıktaki ifade de meraklı turşucular yazıya düşsün diye masus abartılı bir laf, yoksa kimsenin kimseye kendini zorla teşhir ettiği yok. İki tarafın da gönüllü olduğu bir gösterme/izleme eğlencesi denilebilir en fazla. Hal böyleyken, arkadaşım benim bu manasız atılganlığıma dayanamayıp geçenlerde "Aaaaa, ebeci kebeci ara yerde sen neci?" diye patladı. İşte bu yazıyı o soruya cevaben yazıyorum (sitemlerin kalemi).

Ama baştan yazacaklarımın herkes için geçerli olmadığını da belirteyim. Yoksa her şeyi tadında bırakabilen, zaaflarını kontrol edebilen, kız yurdu müdiresi şaşmazlığında insanlar da elbette vardır. Bu diyeceklerim daha ziyade benim gibi, elini verse kolunu kaptıran, vur dedi mi öldüren, habbeyi kubbe yapan, naçar ruhlar için. Yoksa genele vurulabilir can alıcı tespitler yapmak niyetinde değilim.

Tespit dediniz mi zaten, dağ taş ses veriyor, öyle bir yoğunluk. İlkin bu sitelere hevesle atıldığımda, nerdeyse tüm tanıdıklarımın acı patlıcan mı demeliyim, yoksa Türkçesi kıt Nasreddin Hoca mı, o ayarda bir yaşam gurusu olduklarını hayretle fark ettim. Fakat ne atak tespitler; konu "savaş"sa diyelim hemen bir veciz söz, "aşk" derseniz anında bir anektod, ille de anlamlı bir şey demenize gerek yok "mandal! mandal!" diye seslenseniz bile bir kıssadan hisseleri ceplerinde hazır (tüm tespitler "unutma unutulanlar unutanları asla unutmazlar" derinliğinde ama). Tabii ben bu tanıdıklarımla gündelik hayatta karşılaştığımda ağzımı tutamadığımdan tüm ahbaplarımla aram bozuldu ("nette seni okuyan biri böyle kıtipiyoz olduğuna hayatta inanmaz Necati").



Ancak bununla da durulmayarak, bu sefer hayatımda olmayan kişileri takip etmeye davrandım. Eski sevgililer, bozuştuğum arkadaşlar, ne idüğü belirsiz flörtler derken hayatım oldu mu size sosyal bir hurdalık? Dahası ben kalabalık da sevmem fakat işte günde 15-20-25 dakikayı (demek ki nereden baksan 45 var), berbat olduğunu bildiğim bir diziyi izler gibi, bile isteye hayatımdan çıkardığım insanları takip etmekle geçirdim. Ne zaman ki sevgili arkadaşım benimkinden bile beşbeter bir meraka düştü, o an kendimi toparladım. Dışarıdan izlediğimde fark ettiğim bir saçmalığı, çoğunlukla keyif vermeyen bir hava basma düellosuna girişmeyi hor görerek arkadaşıma "fotoroman okuyan kız kurularına döndün", "ne olur bak bana, bir ışık yak bana Siboş" (şüphesiz kıskanıyorum da arkadaşımın ilgisini) derken ıslah oldum.

Eski sevgililer, bozuştuğum arkadaşlar, ne idüğü belirsiz flörtler derken hayatım oldu mu size sosyal bir hurdalık?

Arkadaşımsa doğrusu, nal dedi mıh demedi; benim bu eroinman sevgilisini ıslah etmeye çalışan Ferdi Tayfur despotluklarımaysa hiiiç aldırmadı. Ofisten çıktığım anda sitelere dalmak, kulaklıkla oyun oynuyormuş gibi yaparak okumaya devam etmek (ofis de ofis yani, bir dolar günümüz eksik) benzeri numaralar geliştirdi. En sonunda ne yapacağımı şaşırıp, asla pas geçemeyeceği bir isim altında bir sayfa açtım. İlk iş, tıkır tıkır şöyle yazdım:
"N'aber röntgenci?"



DHARAMSHALA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Uzaklar

Kimin fikriydi toprağı işlemek, iki taşı üst üste koyup "ev" demek? Dalları çatıp da çit yapınca güvende hisseden ilk insan kimdi? Pençelerden, dişlerden, boynuzlardan korkmadan uyuyup da özgür hissetmişti hani. Karnı doyup uykusu derinleştiğinde, tepesindeki çatı yağmuru uzak tuttuğunda sıcak ve mutlu hisseden kimdi? Ne güzeldi her şey aslında, en azından "daha" güzeldi diyelim, uygarlıkları başlatmak falan değildi dertleri, hayatta kalmanın kaderini ellerine almaktı sadece, yaşama içgüdüsüydü. Her şey çok güzeldi ve bir yanlış yaptığımıza dair hiçbir şüpheleri yoktu mutlaka. Ta ki bir gün biri uzaklara doğru uçan göçebe kuşlara bakıp da iç çekene kadar. Bir başkası deli yağmurun ortasına çöküp ağlarken, damlaların hayal kırıklıklarına iyi geldiğini hatırlayana kadar. Ve uygarlıklarımız gibi o şüphe de büyüdü sayısız asır boyunca. Biz güçlendikçe, köyler şehirlere, barakalar apartmanlara evrildikçe büyüdü özlem.

O iki taşı üst üste koyan her kimdiyse, ilk onunla başladı altın kafesimizin inşası. Evlere, ofislere, restoranlara, sokaklara, parklara sıkışmış bir yaşam... Kim tahmin edebilirdi ki? Hakkını verelim ama insanlığımızın, kendi kafesimizi kendi ellerimizle diksek de, o kafesin güzelliği dillere destandır. Dünyanın harikaları içindedir. Kimilerinin kafesinde sabah kalkıp da pencereyi açtığınızda Boğaz'ı, vapurları, karşı yakada Sarayburnu'nu, Ayasofya'yı, Galata'yı görürsünüz ve akşam o pencere kapanırken hepsinin üzerinden güneş batar ve daha da güzel olur. O kafeslerin içinde pişen birbirinden güzel yemekleri sanmıyorum ki başka bir canlı tatmış olsun.

Ama çoğumuzun kafesi taştan, betondan, kerpiçten, kireçten başka bir şey değil. İçinde yemek pişmeyenleri de var o kafeslerin. Ama fark etmez, paralı ya da parasız, güzel ya da çirkin... Çünkü sahip olabileceğiniz hiçbir güzellik sonsuza kadar güzel değildir. Kendi özünde ya da yeni gözlerde hâlâ güzel olsa bile ona sahip olan için tüm güzellikler yitip gitmeye meyillidir. Aynı doğduğumuz gün aslında ölmeye başlamamız gibi, sahip olduğumuz gün bütün güzellikler çirkinleşmeye başlar. Sanıyor musunuz ki 1650 yıllık Ayasofya'nın bir güzelliği vardır İstanbul için. Alın onu Burdur'un orta yerine koyun, sabah karşılarında bir dünya harikası bulanların gözlerindeki hayranlık utandıracaktır bütün İstanbulluları.

Hiç kuş beslediniz mi bilmiyorum, kafesinde boş boş duran o hayvana bakıp da, kendi ellerimizle yarattığımız kaderimizin onunkinden farklı olmadığını fark etmemişsinizdir sanırım. Ben etmemiştim, o dünyanın en aksi hayvanını sevmezdim de. Ama yine de kafese sıkışmış hayatına üzülürdüm, bazen kapıları, kitapları kemireceğini bile bile salardık kafesinden dışarı. Biraz özgür hissetsin diye. Bir kafese değil de bir odaya sıkışmış olmaktı özgürlük.

Üzülmeyin, her ne kadar sıkışmış olsa da hayatlarımız bazen kendimizi de salıveririz. Şehrin öbür ucuna kadar, yakındaki bir tatil beldesine kadar, güneye, Roma'ya, Alplere kadar. Aynı o zavallı kuşun kafesine döneceğini bildiği gibi, evimize döneceğimizi bile bile salarız kendimizi uzaklara. Bazen bakkalın yanındaki sokak kadar yakındır uzak, girilmemiş olması, yaşamımıza çizdiğimiz sınır her neyse onun dışına çıkması yeterlidir. Ve her neresiyse o uzak, orada ne bulacağımız fark etmeksizin, gitmek yeterdir. Size "gitme" diyen biri olmasına aldırmadan, planlamadan, bir davet beklemeden gitmek.

Ömrüm boyunca zevk aldım gitmelerden. En çok ilkokulun ilk yıllarında. İnsan altı yedi yaşlarındayken daha insan oluyor sanırım. Ben hayal meyal hatırlasam da ailemin asla unutamadığı o kâbus günlerinde, bazen okuldan çıkınca evin yolunu tutmak yerine ayaklarım nereye sürüklerse oraya gidermişim. Beni eve götürmek için boşuna beklermiş annem okul kapılarında. Alsancak'tan çıkıp Karşıyaka'ya kadar yürüdüğüme dair şehir efsaneleri var. Neden giderdim, ne düşünürdüm, acıkınca mı tutardım evin yolunu geri, nasıl olur da kaybolmazdım bilmiyorum. Ama çok iyi hatırladığım iki şey var. Birincisi gitmenin o ilk adımının ne kadar güzel hissettirdiği, kendi sokağımdan farklı olmayan sokaklara hayranlıkla bakarken ne hissettiğim. İkincisi ise hiçbir zaman evden uzaktayım, yolunu bilmiyorum diye oturup da ağlamadığım. Sanki o evin yolunu hiç bulamasam geri, umurumda olmayacakmış gibi.

Bazen salıyorum kendimi bu kafesten dışarı. Uzak bir yerlere, yeni şehirler, sokaklar görmeye. Herhalde hayatta en sevdiğim, sıkıştırılmışlık hissinden biraz olsun kurtulabildiğimi hissettiğim, o zamanlar. Ama yine de elimde bir uçak bileti, o uzak yerlerde bir otel rezervasyonu, görülmesi gereken yerlerin bir listesiyle. O çocukluk yıllarının gitmeye ilk adımı gibi hissettirmiyor denizleri aşmak. Tatilin, turistliğin avuntudan başka bir şey olabileceği yok. Öylesine yükseliyor, zaman zaman kıpraşıyor, bilinmez uzaklara duyulan özlem ve öylesine de diniyor kendi kendine. Bir gün bakkalın yanındaki sokağa girebilecek cesareti bulurum diye umuyorum, o sokak nereye açılır, o yol ne kadar uzağa gider, ne zaman dönerim hiç umursamadan, hiç durup ağlamadan.

Ne bulacağımız fark etmeksizin, gitmek yeterdir. Size "gitme" diyen biri olmasına aldırmadan, planlamadan, bir davet beklemeden gitmek.



Posta İdaresi



Asdasdasd demek ister bu deli gönül; dese de asdasdasd, demese de.

Giderek daha anlamsız başlıklar attığımı hissediyorum. Aslında itiraf ediyorum, "asdasdasd"ı yer tutucu olarak kullanıyorum ben. Bir yazı tamamlanmadan önce sayfalar onunla dolup taşıyor. Her seferinde *lorem ipsum dolor sit ahmet konserve* yazmaya üşeniyorum doğal olarak. Oyuncu insanın bir eli zaten hep WASD'nin üzerinde; kendiliğinden çıkıveriyor klavyemden.

Üçüncü yaşımızı -bilerek ya da bilmeden- kutlayanlar olmuş. Bu ay değil önümüzdeki aydı ama olsun. Gelecek sayılarımıza dair beklentilerini dile getiren okurlarımıza teşekkürler. Getirmeyenler; hâlâ zamanınız var, bekliyoruz!

KARAMSAR GOYUN

Merhaba Oyungezer ailesi! Uzun zamandır yaptığınız işleri takip eden ve başarılarınızdan dolayı hep sizi takdir eden bir okurunuz olarak (uzun zaman önce yapmam gereken bir şeyi yapıp) size e-mail atmaya karar verdim.

Asdasdasd-- pardon, el alışkanlığı. Uzun zaman önce yapmış olmanız gerekenlere dair faydalı bir tavsiyem olacak herkese. En son ne zaman uyuduğunuzu hatırlamıyorsanız, uyumak için doğru zaman gelmiş demektir.

1) Türkiye'deki oyun sektörünün gelişmesi açısından firmalara vermiş olduğunuz destek ve yayıncılık sorumluluğu altında Türkiye'de (oyun sektörüyle ilgili) düzenlenen etkinlikleri duyurmanız takdir ettiğim bir davranış. Bilindiği üzere çoğu oyun yapımcısı oyun yapım işine mod yapımıyla başlamış. Sizler de derginizde modlara, mod yapımcılarına ve mod piyasasındaki yeniliklere bir iki sayfa köşe ayırırsanız hem gençlerimizi mod yapımıyla tanıştırmak hem de birazcık olsun niyetli arkadaşlarımızı mod yapımına yöneltmek açısından yararlı olur diye düşünüyorum. Aylık yayınlanan bir dergide mod yapımı rehberlerinin yayınlanmasının (internette yüzlerce kaynak olduğu için) gereksiz yer israfı olacağını biliyorum fakat (en azından) modlarla (ve mod yapım araçlarıyla) ilgili bir köşe olsa iyi olur (kendimi tekrar ettim sanırım =).

DVD'de modlar ve mod yapım araçları veriyoruz sürekli ama dergide kendilerine pek fazla yer ayırmıyoruz, haklısın. Ben de isterim böyle bir bölüm olsun, ama aramızda aktif olarak mod yapımıyla ilgilenen, düzenli bir köşe hazırlayabilecek kimse yok sanırım. Bir de dediğin gibi dergi sayfaları, en azından mod yapım rehberi tarzı yazılar için, pek uygun değil.

2) OGZ yazarlarına göre geçtiğimiz 5 yıl içinde oyun sektöründe yapılmış olan en büyük atılım (gelişme, hamle, yenilik, artık ne derseniz) nedir?

Tam da Tekmili Birden'lik bir soru olmuş bu ya (: Ofiste gördüğüm ilk beş kişiye sordum, şöyle dediler: Yeni nesil konsollar (Serpil), dijital download sistemi (Sinan), hareket algılama (Faruk), Wii platformu ve mantığı (Volkan), Oyungezer (*Think global, act local* abi! -Berkant).

3) En son nesil konsolların (Xbox 360, Wii, PlayStation 3) diğer nesillerle kıyasladığımızda yetersiz ve başarısız olmasını neye bağlıyorsunuz? Eski nesillerin attıkları başarılı adımları atmayı beceremedikleri için mi yoksa PC sektöründen çok büyük hamleler geldiği için mi?

Yeni nesil konsolların yeterlikleri ve başarıları konusunda senin kadar karamsar değilim ben. Yıllar öncesine gidersek, NES gibi oyun dünyasının hayatını kurtarmadılar belki. Ya da satış rakamlarına baktığımızda, aynı süre zarfında PS2'ye yetişmeleri mümkün görünmüyor, kabul. Ancak teknik atılım açısından güzel şeyler gördük, görüyoruz. Yeni kontrol cihazları sayesinde oyunlarla aramızda farklı etkileşim yolları keşfediyoruz. El konsolları yükselişte ki buraya iPhone'u da dâhil edebiliriz. Oyun çeşitliliği açısından bir düşüş var ama bu biraz da oyun yapım maliyetlerinin uçuşa geçmesiyle ilgili.

4) Eskiden piyasada 3-4 dergi yayın yapardı, şimdi yayın yapan dergi sayısı (maalesef) iki. (Futbol maçına dönen) Türk oyun dergiciliği sektöründeki bu çöküşü neye bağlıyorsunuz? Geçmiş rakipleriniz çok mu başarısızdı? İnternetin yaygınlaşması dergilere olan gereksinimi mi azalttı? Yoksa piyasada bulunan söz konusu 2 dergi diğer dergilere göre daha başarılı mıydı? (Hepsi deyip kaçmak yok =)

Çöküş mü, ne çöküşü? Sen de çok karamsarmışsın ama ya ^^ Dediğin gibi, temel sebebi internetin yaygınlaşmasıyla ilgili. Hem hazır, hem de potansiyel bir okur kitlesini kaybettik bu şekilde. Sadece oyun dergilerinde geçerli bir durum değil bu; bir zamanlar 50.000 satan dergiler şimdi ancak 20.000 satabiliyor. Ama hâlâ daha, internet üzerinden oyun dünyasını takip ediyor olsun ya da olmasın, dergi okumaktan keyif alan binlerce insan var. Biz de bu insanlar için, sizler için, keyif alınası bir dergi hazırlamaya, bu sırada kendimiz de yaptığımız işten keyif almaya çalışıyoruz. Tek uğraşımız da Oyungezer değil bildiğiniz üzere. Özetle sektörde bir gerileme veya çöküş yok, şekil değiştiriyor sadece.

Cevapladığınız için teşekkür ederim. Tüm OGZ ekibine selamlar, saygılar.
Emren "Ebvulves" Bitirim

Sayın Bitirim, niçin köşeli parantez? Hepsini yuvarladım, kusura bakmayasın.



Evet mi, hayır mı?



Hâlbuki elimize bir gitar verseler, testler de çok eğlenceli olabilirdi.

HAYAT AĞACI, HAYAT SUYU

Merhaba sıcak havalarda gölge etkisi yapan güzel dergi (hayır güneş geçmesin diye başıma koyup dolaşmıyorum dergiyi).

Aslında dolaşsan ne tuhaf olurdu =) Bir zamanlar gazete kâğıdından şapka yapılırdı hani, ters çevirince kayık olurdu, öyle bir şey. Sahi, hâlâ yapıyorlar mı onlardan? Peki ya tuzluk? Üh.

İtiraf etmeliyim, her seferinde gazete okuyan klasik Türk gibi, sondan başlayıp Posta İdaresi'nde, dur iki satır da ben yazayım bu ay diyip, sonra incelemelerdi, DVD içeriğiydi derken ay sonu etmemdi, senelerdir okuyup da iki satır yazı yollamamanın sebebi sanırsam. Son 4-5 aydır ise sadece dergiyi aldığımı ama ne bir demo yüklediğimi ne de tek bir oyun bile oynamadığımı; SC2 çıktıktan sonra bir ay geçmesine rağmen oyunun fiyatına bile bakmadığımı görünce fark ettim. "Oyun"ların kendini bırakırken "Gezer"ini bırakmamanın bir sebebi olmalıydı. Bu dergi sadece oyundan ibaret değildi de o yüzden hâlâ zevkle okuyordum her satırı. Küçük yaştaki okuyucuların okuldan ve aileden yakarışlarını okuyunca dur onlara ve ailelere bir şeyler anlatayım dedim, taze elektrik mühendisi bir oyun sever olarak...

İlkokul sıralarından beri PC oyuncusu olarak yaşadım. Bu oyunculuk evresinde her zaman yanımda olup, benimle oyun oynayan bir ailem oldu. Şimdi düşünüyorum da onlar için eğlenceli olup olmadığını bilemesem de, kafelerde dirsek çürütülen gereksiz oyunların yerine her yaşın kendine uygun olan oyunlarını oynadım bu sayede. Oyun sadece oyun olarak kalmamalı düşüncesiyle dergi alıp geldi ailem sürekli (Alone in the Dark'ı verdiğiniz dergi ilk dergimdi). Beni oyundan çok dergi bağımlısı yaptıktan sonra, denetim işini dergilere devretti ailem. Artık sadece oyun oynamıyor, köşe yazılarını okuyor, tavsiye albümleri dinliyor, elde sözlük İngilizce öğreniyor, hatta okulda İngilizce hocamdan destek alıyordum Sanitarium gibi başyapıtları oynarken. Sonra üniversiteyle beraber başlanan WoW macerası... Asosyal yapar denen o oyunla, üniversiteye girmeden, oradaki arkadaşlarımı buldum ve oyunu bırakalı bir seneyi geçti, sohbeti dostluğu baki kaldı bana.

Neyse dostlar, iki aylık Posta İdaresi'ne yetecek kadar uzun yazacak olan ellerime yeter artık diyerek azarlayıp, sonuca geleyim. Oyun oynamak bir temel ihtiyaçtır ve artık bahçesinde oynanacak evlerin, top koşturacak boş arsanın kalmadığı koca koca şehirlerde, PC'dir, konsoldur yeni oyun alanı ve oyunların yanlış anlaşılmaması için, yanlış oyun oynanmaması için, güldürürken düşündüren skeç misali, eğlendirirken olgunlaştıran oyunlar için dergi şarttır, eğitim misali.

Biz anlatmaya çalışıyoruz ya zaman zaman, meğer gerek yokmuş, bu cümleleri çerçeveletip assak da olurmuş.

Posta İdaresi'ne veda etmeden önce, gelenek yerini bulsun diye bir de soru sorayım; fantastik öğeli bir posteri bu mektubun yayınlandığı sayıda mı göreceğiz, yoksa bir sonraki sayıda mı (bir soru içerisine poster ve mektubun yayınlanması isteğini sıkıştırmak)?

Ne siz sorun ne de ben söyleyeyim (bir cevap içerisine hiçbir cevap sıkıştıramamak).

Ve de üç arkadaş gaza geldik yeni kontrol teknolojilerini izledikçe, birleşip bir Xbox ya da PS3 alalım diyoruz, acaba hangisi daha bir gerçeklik hissi verebilmekte kontrol açısından (yoksa grafiğinde falan değiliz).

Tek derdiniz kontrollerse Wii daha çok öne çıkıyor aslında. Gelecek sayımızın DVD'sinde Göktuğ'un görüntülü PlayStation Move incelemesi olacak kısmetse; sanıyorum o da karar vermenizde yardımcı olacaktır.

Gölgesinin daha fazla insana yeteceği bir çınar gibi büyük ve köklü olmanız dileğiyle, kalın sağlıcakla...
Aydın / Muiratinas

Bir de gölge etmediği takdirde başka ihsan istenmeyeni vardı bunun. Bir de Hayat Ağacı vardı asıl, bizim 5 kuruşların üzerine bile motifini basmışlar, yeni fark ediyorum. Yok ama biz yine de kök salmayalım ki yerimizde duramayalım. Mektubun ve güzel sözlerin için çok teşekkürler Aydın. Artık kendimi daha yeşil hissediyorum.



Gördüğünüz üzere çocuklarına oyun oynatmayan tek canlı insanlar değil.

OYUN DEĞERLENDİRMELERİ VE PUANLAMA HAKKINDA

Sevgili Oyungezer tayfası; adım Evren, 30 yaşındayım, diş hekimiyim, şu anda çene cerrahisi uzmanlığı yapıyorum, o da bitmek üzere çok şükür. Yarışmaya İzmir'den katılıyorum. Oyun oynamaya 89-90 yıllarında bana alınan Commodore 64 ile başladım, hâlâ PS3-PC kardeşliği sayesinde oyun mesaim -hız kesmeden- devam ediyor. Tabii bu kadar oyun oynayabilmemi hâlâ evli olmamama da bağlayabiliriz. Yazar ve yönetici tayfanızın yaşıtlarımdan oluştuğunu görmek ayrıca bir huzur veriyor, eşek kadar yaşında hâlâ oyun mu oynuyorsun diyen denyolara karşı güç sağlıyor.

Neredeyse her şeyi oynarım. Hele kendi paramı kazanmaya başladıktan sonra hem bilgisayar hem konsolda ses-görüntü-performans konfigürasyonunda abartarak evimi oyun merkezi haline döndürdüm (çocukluk hayalimi da gerçekleştirdim böylece). WoW'da 4 yıllık hardcore mesaim de var. Bu arada önemli bir husus daha bulunmakta; korsan oyun oynamıyorum, uzun yıllar tek çare olduğu için oynadım ama şu an neredeyse tüm oyunları Steam veya internet üstünden para ödeyerek alıyorum, bu yüzden bu mail'de yazdıklarım konusunda en azından finansal gerekçelerim var.

Derginizi de yaklaşık 2 senedir düzenli olarak takip ediyorum, hem çok eğleniyorum hem de oyun konusunda up-to-date kalıyorum. Ancak beni artık çok sıkan bir husus konusunda sessiz kalamayacağım. Yaşıt-akran olmamızın ve oyuncu camiasında bir avuç dinozor olarak kalmamızın samimiyetiyle yazıyorum bu mail'i.

Arkadaşlar; oyun puanlama sisteminizde çok büyük yanlışlıklar var. Yani öyle ki; derginizi aldığımda artık çok sinir olmaya başladım; her ay 8.5-10 arası oy verdiğiniz oyun sayısı gitgide artıyor. Maalesef ki tek okuduğum oyun kritik kaynağı siz de değilsiniz; Eurogamer okurum, Gamespot okurum, hepsini geçtim Steam'de aldığım-alacağım oyunların Metacritic'lerine bakarım, vs. Yahu siz dergide her ay uçuyorsunuz, ne içiyorsanız ben de istiyorum. Sadece son aydan seçilen örneklerle geliyor.

Bu ayın headliner'ı Mafia II. Çıktığı gün aldım, aynı gün bitirdim. Sizde her şeyden 5 yıldız (!) almış, üstüne 8.2 almış. Yav düşünüyorum acaba oynadığımız oyun aynı değil miydi diye? Ayıptır yahu, SC2 bile full 5 yıldız alamadı. Nasıl bir aklın ürünü, hiç mi objektif değerlendirme kriteri yok şaşırıyorum. Hadi SC2 ayrı bir tür, openplay denilen oyun türünü düşündüğümüzde Red Dead Redemption da 5 yıldız aldı, bu da. Tamam, 8.2 yüksek (bence 6.5 bile etmez Mafia II, her bölüm aynı, kısacık oyun, iki müzik koyup bir de grafik tasarlayınca versin Oyungezer 8) ama her şeyine 5 yıldız vermek nedir yav.

Geçelim; Dead Rising 2: 8.4. Yahu hakikatten bu oyunu oynadınız mı çok merak ediyorum. Hemfikir değil miyiz, bu oyun türünün babaları Resident Evil veya Left for Dead'dir (2 diyelim). Üşenmedim, bakıp açtım, yan yana koydum. Capcom'un dandik oyunu Dead Rising 2, 8.4 almış, Residen Evil Gold Edition ise 8.3. Hadi onu geçtim, Eurogamer sizin çok beğendiğiniz oyuna 7 vermiş, Metacritic 70 vermiş, Resident Evil 5'e biri 9 çakmış, öbürü 88 vermiş. Ben bu oyunu veya öncekileri bilmesem, versem Aral'a bilmem kaç yüz TL, bittiği zaman size mi küfretmem gerekiyor yoksa süper puanlama tekniğinize mi?

Geçelim; Alter Ego ve Puzzle Quest'e

"Asosyal yapar denen o oyunla, üniversiteye girmeden, oradaki arkadaşlarımı buldum ve oyunu bırakalı bir seneyi geçti, sohbeti dostluğu baki kaldı bana."



Karşınızda Emre'nin ekran koruyucusu, Yoyo.

7.5'ar verilmiş. Vallahi bol bulup dağıtıyorsunuz 7'leri 8'leri. Bizim ortaokul zamanımızda 10'luk not sistemi vardı, matah bir şey yapmadıkça 6'dan, 6.5'ten yüksek alamazdık ama ya. Ne oluyor 7'den düşük verince sorun mu çıkarıyor oyun firmaları, gerçekten merak ediyorum. Arma 2 yine 8.2 almış. Henüz oynamadım, yorum yapamıyorum. Metacritic'te ortalama 72 verilmiş, bilemiyorum belki çok zordur, o yüzden düşüktür. Ama sonradan fark ettiğim beni asil enrage eden olaya gelelim. StarCraft II, hikâye yönünden 4 yıldız almış. Ama karşılığında Mafia II 5 yıldız alabiliyor. Yav SC2 ile Mafia 2'yi aynı cümlede kullandığımı duysa oyun tanrıları, Kratos mesela valla çarpar adamı ya.

Vallahi daha uzun uzun yazabilirim, elimdeki tüm Oyungezerleri açıp kıyaslayabilirim tek tek. Daha önceleri oyun değerlendirme konusunda özel yazı olan sayınızı da okudum. Ama eğer değerlendiremiyorsanız değerlendirmeyin ya da bir skala koymayın lütfen. Güzel oyun dersiniz, X oyununu seven alsın, sevmeyen almasın gibi son derece primitif değerlendirmeler de yapabilirsiniz ama ne olur her önüne gelen oyuna 7.5-10 arası puan vermeyin. Ben bu oyunlara para veriyorum, zar zor kazandığım parayı sadece sizin bir yazarınız oyunla 2 güzel saat geçirmiş diye bana dandik bir oyun için harcatmaya ne hakkınız var ne de bunu uzun süre götürebilecek gücünüz. Böyle giderse çünkü benim derginize ihtiyacım kalmayacak, zaten internet çağında yaşarken, neden para verip beni yanlış bilgiyle dolduran bir dergi alayım ki?

Söylediklerime kızacağınız, beni haksız bulacağınız kesin. Sizin değerlendirmelerinize benzeyen notlar veren dolu site olduğunu da biliyorum ama iki yanlış bir doğru etmiyor maalesef. Çok uzun saatlerini, günlerini ve yıllarını oyun oynamaya vermiş biri olarak değişimin şart olduğunu söylüyorum. Yoksa derginizin Oyunezer bölümüne tam zamanlı talibim.

Hepinize iyi çalışmalar, sevgiler.
Evren Sütekin

Anlaşamadığımız noktalar olabilir ama neden kızalım ki? Yapıcı eleştiri yapabilen okurlar da olmasa bir yarımız eksik kalır hep. Bazen forumlarımızdaki yeni sayı başlıklarının içeriğinden de biraz rahatsız oluyoruz bu sebeple. Kapak üzerinde 40 sayfa tartışma döndükten sonra dergi çıkıyor, kimseden ses seda yok... =(

Öncelikle incelemelerin içeriğinin verilen puanlardan çok daha önemli olduğunu hatırlatmak isterim. Puanların iki temel işlevi var. Birincisi, ilgili oyun hakkında çok genel bir fikir sahibi olabilmek. Bir oyun 10 üzerinden 9 aldıysa mesela, "demek ki bu oyun mükemmel olmasa da sahiden iyiymiş" diyebilmelisiniz. Ama o oyunun size uygun olup olmadığını anlamak için, hele bir de satın almayı düşünüyorsanız, incelemeyi mutlaka okumalısınız, puanına veya puanlarının ortalamasına bakıp geçmekle olmaz. Metacritic tarzı siteler son kullanıcı açısından faydalı olsa da puan sistemini gereğinden fazla öne çıkardıkları için, bu yönleriyle sektöre zarar da veriyorlar.

Puanların ikinci temel işlevi, oyunlar arasında bir karşılaştırma yapabilmek. Örneğin 2010'un en iyi oyunlarını öğrenmek istediğinizde, yıl içinde çıkan tüm oyunları puanlarına göre sıraladığınızda kabul edilebilir derecede güvenilir bir listeye ulaşabilmelisiniz. Fakat iş iki oyunu birbiriyle kıyaslamaya geldiğinde puan karşılaştırması fazlasıyla sağlıksız olabilir ki sen de bu durumu örneklendirmişsin zaten. Puanlandırma aşamasında o kadar göreli davranıyoruz ki, iki oyunu yan yana koyduğunuzda puanlar o son bir göreliliği kaldıramıyor çoğu zaman.

Böyle dediğime bakma, kişisel olarak hak veriyorum sana. Yeryüzündeki bütün incelemeleri toplasanız, puanların hep 10 üzerinden 7-8 aralığına yığıldığını görebilirsiniz. Çünkü bir nevi güvenli bölge orası; ne şiş yansın ne kebap bölgesi. Dürüst olmak gerekirse, elimdeki oyun belirgin derecede iyi ya da kötü değilse eğer, kaç puan vereceğimi düşünürken benim de aklım hep o aralığa gidiyor. Sonunda içinize sinen bir hesap yapıyorsunuz elbet. Ama diğer oyunların notlarına fazla takılırsanız, incelediğim oyun şu oyundan iyi diğerinden kötü olduğuna göre aldığı not da ikisinin arasında olmalı derseniz, işin içinden çıkmak inanın mümkün değil.

Diğer yandan oyun seçimi de çok önemli bir faktör. İncelemeye değer bir oyunun notu çoğu zaman 5 ile 10 arasındadır, 0 ile 10 arasında değil. Az önce son altı aya ait PS3 oyunlarının dünya çapındaki not ortalamalarının ortalamasını hesapladım mesela. Sonuç 7.2 çıktı, şaşırmadım.

Bir yerlerde bir hata yapıyorsak eğer, düzeltmeyi biz de isteriz. Fazla merhametli davranıyoruzdur belki, şu an bilemiyorum. Üçüncü yılımıza girerken dergiyle ilgili geniş çaplı değerlendirmeler yapıyoruz, bu yakındığın meseleleri de göz önünde bulunduracağımızdan emin olabilirsin Evren.

GOYUNUN HALİNDEN GOYUNLAR ANLAR

Birçok sebepten bu mektubu atmam gerekiyordu. Birincisi dergide gördüğüm "yazın bize (kışın başkalarına)" sözünüz yüzünden kış gelmeden yazmak istedim. İkinci olarak da kendimi bir asker kaçağı gibi hissetmem. Evet, kaç yıldır okumama rağmen bir mektup dahi atmamam bir ülkede o kadar yıl yaşayıp vatani görevimi yapmıyormuşum hissi uyandırdı. Ben de o hissim tekrar uykuya dalsın diyerek başlıyorum yazmaya.

Her Goyun asker mi doğar? Savaşlar bitmek bilmiyor, otlaklarda ot biter mi? Hepsi Oyungezer'in bir sonraki sayısında... değil tabii ki.

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi, hepinizi çokça sevdiğimi belirtmek isterim. Biliyorum ki siz de biz okurları çok seviyorsunuz ve her ay dergiyi tam vaktinde çıkarıyorsunuz (yanlış anlamayın o vakit ayın beşi artık). O arada olan minik gecikmeler de dergiye daha fazla içerik olarak dönüyorsa, biliniz ki biz bundan şikâyetçi değiliz. Her ay seve seve koşuyoruz bayilere Oyungezerlerimizi erkenden alalım, dertlerimizi unutalım diye. Fakat gelin görün ki benim kendimle bir derdim var ve size dert yanmak mektubumun üçüncü ve asıl nedeni. İşte başlıyorum:

Ben yaşamayı bilmiyorum. Hiç anlamıyorum hayattan. Çok korkarak yaşıyorum belki de ya da çok tembel bir şekilde. Büyük şeyler düşünüyorum, bunun için gerekli küçük adımları da kurguluyorum fakat ikinci adımımı atmadan ya düşüyorum ya da kaybolurum korkusuyla geri dönüyorum. Aslında gerçekten bir şey beceremez



Deniz Kayacan bir sabah su içmek için kalkıyormuş ki... Anam, Goyun!

Gezenti — Arhan Bakan



Gdańsk-Polonya'ya ufak bir gezi yapan Arhan, Neptün Çeşmesi'ni ve eski belediye binasını ziyaret ederken yanında Oyungezer'ini de götürmüş.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Yazmadığınız sürece... Yazıktır ya, yazın gönderin işte.

olduğumu düşünmüyorum. Mesela müzik yapıyorum, çok güzel bir melodi buluyorum fakat bir türlü onu tamamlanmış müzik haline getirmiyorum. Bir şeyler yazmaya başlıyorum, iki üç sefer sonra onu bırakıyorum.
Türk gibi başlayıp Alman gibi bitiremiyorum diyorsun yani. Şaka bir yana, anladığım kadarıyla çabuk sıkılmak, daldan dala atlamak değil problemin. Ama yine de sonunu getiremiyorsun başladığın işin. Kaybolmaktan kastın değişim mi? Şu an zaten büyük bir değişim sürecinin içindesin. Alışacaksın elbet ama daha kolay olmayacak hayat ve yine değişecek ve yine... Korkmak doğal, gerekli, manasız. Başkaları sana destek olabilir, ama sen onlardan önce kendine güven. Toplum seni duruma göre her iki yöne de çekebilir; büyük hayalleri olan insanlar içinse doğrultu genellikle aşağı yöndedir. Son olarak unutma ki pişmanlıkların çoğu yaptığımız değil, yapmadıklarımız üzerindendir. Senden ancak 4 yıl 11 gün fazla yaşamış bir insan olarak, paylaşabileceklerim şimdilik bu kadar.

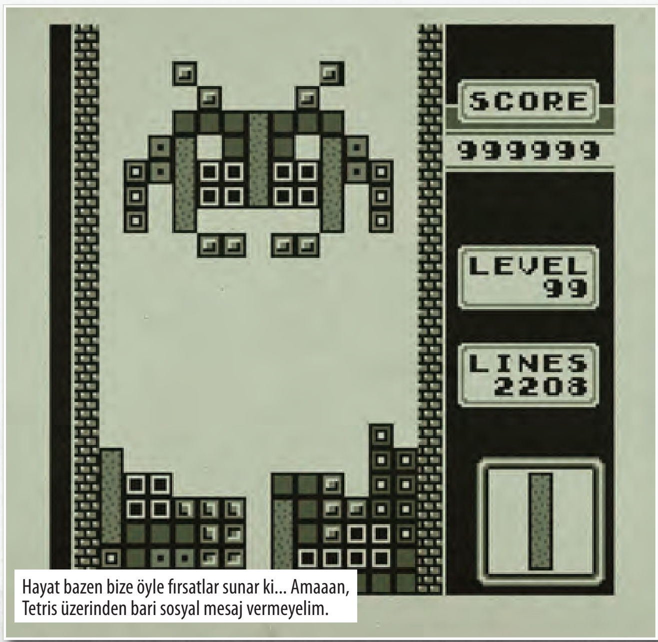
Oyunlarda bile var aynı şey. Dergide incelenen ve yüksek puan alan çoğu oyun gözüme çok karmaşık, sanki içine girsem bir şey anlamadan kapatacağım gibi geliyor. Daha gidiyor da gidiyor liste fakat artık başlamaya başlamam lazım. Çünkü artık party'den ayrılıyorum. Bugüne kadar hep grup arkadaşlarım öldürdü canavarları bense sadece durup XP'leri topladım. Artık gruptan ayrılıyorum, Denizli'den İstanbul'a gidiyorum (üniversiteye, İTÜ) ve artık kendim kesmem gerekiyor tüm canavarları.
Hayırlı olsun, darısı genç okurlarımızın başına (Goyun darı yer mi?). İTÜ'de okuyan başka oyungezerler de vardır elbet, toplaşın toplaşabildiğiniz kadar (yanlış anlaşılmaya müsait bir ifade oldu, evet).

İlk görev olarak "Oyungezer'e mektup" görevini seçtim kendime. Ola ki dergide yayınlarsanız görev tamamlanacak ben de tecrübe puanlarıma kavuşacağım. Görevime yardımcı olacağınızı umut ederek diyorum ki her türlü önerinize, düşüncenize ve yeni sayılarınıza açığım. Biz de sizinkilere açığız mı diyorsunuz? Bence:

1- Ayda bir iki gün "Oyungezer yazarlarıyla oyun" günü düzenlenebilir. Ben bizlere oyunları anlatan sizlerle herhangi bir oyunda karşılıklı oynayabilmeyi çok isterim. Çoğu OGZ okuru da istiyordur.
Geçtiğimiz ay okurlarla halı saha maçı yaptık, o sayılır mı?

2- Oyungezer'de dosya konuları, Ogzpedia tarzı sayfaların sayısı artırılabilir. Belki sadece ben böyle düşünüyorumdur ama incelemeler dışındaki konular daha çok ilgimi çekiyor.
Her sayı mutlaka en az iki dosya konumuz oluyor zaten. Sayfa sayıları sabit değil, içeriğe göre belirleniyor. Ogzpedia'ları ben de çok seviyorum ama şimdilik ilginç bir konu olduğunda hazırlıyoruz sadece.

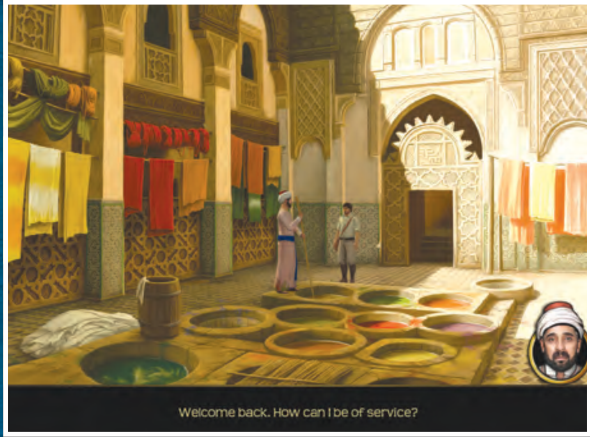
"Geçen ay 'Babalar ve Sorunlarımız' başlıklı soruyu görünce çok şaşırdım. Biz ailecek okuyoruz Oyungezer'i."



Hayat bazen bize öyle fırsatlar sunar ki... Amaaan, Tetris üzerinden bari sosyal mesaj vermeyelim.

English Time!

Bu aydan itibaren yeni bir yarışmamız var, oley! Ne yapıyoruz, herhangi bir oyundan aldığımız bir ekran görüntüsünün altına, İngilizce altyazısını Türkçeye çevirerek gönderiyoruz. Gönderdiğiniz çevirilerin fenalığına ve sempatikliğine göre kimin English Time'dan İngilizce kursu kazanacağına karar veriyoruz.
Bu ayki kazananımız, okurlarımızdan (ha?) Damla Pınar Gök oluyor. Şöyle diyor Damla: "Hoşgerigeldin. Hayırdır, Shambala Belediyesi yine servislerin yerini mi değiştirmiş?" Gördüğünüz üzere Damla için temiz bir galibiyet.



3- Uzun yıllar hiç sıkılmadan Oyungezer dergisi çıkarılabilir.
İşte bu tamamdır dostum!

Değişken ruh halimi gösteren bu mektubumun sonuna gelirken tekrar siz OGZ yazarlarına çok teşekkür etmek istiyorum. Oyungezer benim ayda bir çıkan en güzel dizim gibi. Ne olduğu belli olmayan bu yazı için de kusura bakmayın artık. Tekrar yazar mıyım bilmiyorum ama tekrar okumayı umut ediyorum. Kendine iyi bak OGZ.
Oğuz Onur

Quest complete! You've earned 1337 gold and 9000 experience points!

POSTACI GOYUN

Merhaba, söylemek istediklerim ve merak ettiklerim var. Merak ettiklerimle başlayacağım. Posta İdaresi'nde postalar neye göre sıralanıyor?
Arada sırada içeriklerine ve uzunluklarına göre birkaç yer değişikliği yapmam gerekse de gönderim tarihine göre sıralıyorum ben. İlk gönderenin mektubu ilk sırada yayımlanıyor yani.

Ekran Dışı bölümünde ve Piksel bölümünde bizden öneriler istemişsiniz. Hayırdır? Niye yerinizde duramıyorsunuz söyler misiniz? :)
Bilmem, önümüzdeki ay(lar) için bir şeyler planlıyoruzdur belki (: Lakin yerimizde duramıyor oluşumuz kronik bir rahatsızlıktan kaynaklanıyor; huzursuz bacak sendromu var hepimizde. Bildiğiniz üzere Hollanda asıllı bilim insanı Van de Graaff tarafından keşfedilmiştir bu rahatsızlık. Goyun da ismini genç yaşta hayatını kaybeden jeneratöründen almaktadır.

Merak ettiklerim bu kadar, söylemek istediklerimle devam edeceğim. Geçen ay "Babalar ve Sorunlarımız" başlıklı soruyu görünce çok şaşırdım. Biz ailecek okuyoruz Oyungezer'i. Mesela annemi Sanayi Devrimi'ni okurken görebiliyorum. Babam, alıyor eline dergiyi ve bir köşeye çekiliyor. Abim, dergiyi gördüğü an elimden alıp dünyayla bağlarını kesiyor. Kasım yaklaşıyor ve ailecek "Mutlu yıllar Oyungezer!" diyoruz.

İyi çalışmalar dilerim.
Emre Gülsoylu

Biz de Oyungezer ailesi olarak teşekkür ediyoruz Emre. Ailene iyi bak, sev onları.

Posta İdaresi de tam anlamıyla yerinde duramadı bu ay. Mektupların toparlanmasından bu satırlara ulaşana dek evde ve ofiste beş farklı bilgisayarı dolaştı, nereyi boş bulursa oraya yerleşti. Gelecek ay yeni bir Posta İdaresi'nde görüşmek üzere. Üç deyince esenlikle kalıyoruz: Bir, 'ki, ütü/üzüm/vesaire (üç).
-Eren Okka

PIXEL



SSFIV'ÜN YENİ KARAKTERLERİ AÇIKLANDI



Pek gizemli iki yeni Super Street Fighter IV karakteri Tokyo Game Show'da nihayet açıklandı: Yun ve Yang. Street Fighter III oynayanlar hemen bu iki ismi hatırlayacaktır. İyi bir seçim oldu çünkü yakın dövüşte hızlı ellere sahip dövüşçülerin eksikliği hissediliyordu. Yun, Yang'a göre biraz daha teknik ama hasar alma oranı da ona göre yüksek gözüküyor. Bir diğer önemli konu da, oyunun PC versiyonunun ne zaman çıkacağı. Yoshinori Ono ve Capcom konuya sıcak bakmıyor çünkü korsan oranları SFIV'te son derece yüksek. Aynı oranlara SSFIV'ün de sahip olacağına inanıyorlar ve bu PC çabasına hiç girmek istemiyorlar bu nedenden ötürü. Ta ki Steam hariç başka bir güvenli yol bulana kadar.

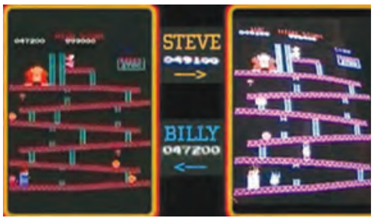
DREAMCAST AŞKI BAMBAŞKA



1998'de çıkan ve 2002'de üretimi duran, ama SEGA tarafından 2007'ye kadar teknik olarak desteklenen SEGA Dreamcast platformu resmi olarak ölmüş olabilir ama ufak da olsa bazı haberlerle, tamamen ölmediğini, bir yerlerde yaşadığını bilmek çok güzel bir his. Bu seneki Gamescom'da RedSpotGames standında, Wii ve Xbox360'lerin arasında iki tane de Dreamcast makinesi yer alıyordu örneğin. Hem de iki yeni oyunun demosu gösteriliyordu. Wind and Water: Puzzle Battles ve Rush Rush Rally Racing adlı iki oyun Kasım ayında sevenleriyle buluşacak. Ayrıca Dreamcast oyunları bildiğiniz gibi PSN ve XBLA'ten de bazı yapımcıların desteğiyle tekrar hayat bulup satılacak. Crazy Taxi ve Sonic Adventures, aynı Dreamcast'te sahip olduğu grafik, ses ve oynanışına sahip olacak ama achievements/trophy, online modlar gibi ekstralarla beraber çıkacak. SEGA'dan yetkililerin de söylediklerine bakılırsa, çok daha fazla Dreamcast oyunu bu kanallarla satılacak yakın zamanda. Shenmue isteriz sayın başkan!

DONKEY KONG'DA EZELİ REKABET DEVAM EDİYOR

Steve Wiebe ve Billy Mitchell'i eminiz ki biliyorsunuzdur. Amerika'nın en ünlü Donkey Kong oyuncuları onlardır ve rekabetleri gerçekten de büyüktür. Steve'in son golüyse Billy'yi üç yıllık tahtından etmeye yetti. 1.062.800'lük rekorunu, 1.064.500 ile geçti. Hâlâ kimse Donkey Kong'un maksimum puanını bilmiyor ama bu iki oyuncunun en tepede olduğu biliniyor.

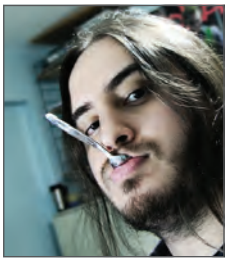


KOFXIII AYNI SİNYALDEN BİR KEZ DAHA VERDİ!

Şu anlık arcade ortamından gördüğümüz kadarıyla KOFXIII, KOFXII'den daha iyi gözüküyor. En azından o abartı, o iddialı hali kalmamış ama en son yapılan turnuvalarda, turnuva kurallarında çok basit bir şekilde hatalar yapıldığını ve oyunda dört tane büyük bug olduğu tespit edildi. Yani bu bug'lar tespit edilmeseydi, muhtemelen oyun konsollara bu şekilde gelecek ve yine aynı hayal kırıklığını yaşayacaktık. Şimdi yaşamayacağız diyemiyoruz elbette ama SNK'nin hâlâ üzerinden bu "özentisizliğini" atamamış olması, yeni oyun için ilk hayal kırıklığı diyebiliriz.



ESKİYSE NE OLMUŞ!



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:

- *Richie Kotzen* konserine gidilir.
- Film Ekimi'nde *I saw the Devil* filmi izlenir.
- *Kısa Bir Yürüyüşe Çıkıyorum* adlı kitap okunur.

Scorpions müzik hayatına nokta koyuyor… Bir zamanların efsane yönetmenleri son filmlerini çekiyor. Aç kurt George Lucas bile yeni film yerine eskilerini 3D olarak beyazperdeye çıkarma kararı alıyor… Yeni remake oyunlar çıkıp batıyor… Iron Maiden muhtemel son albümüne imza atıyor… Ozzy bile vefat etmeden İstanbul'a gelip konserini veriyor... Bir zamanlar stadyum dolduran gruplar artık ufak mekânların yarısına çalıyor… Eskiden dutluk olan yerler, taşan nüfus rahat etsin, köprüler kurulsun diye tıraşlanıyor… Tabular tartışılmaya başlanıyor... Yargılanamaz denenler yargılanıyor... Zaman geçiyor, değişmez denilenler değişiyor, gitmez dediğiniz gidiyor. Yok olmaz denilenler yok oluyor… Sürekli tüketen, yok eden insanoğlu mutlak sonuna her gün bir adım daha yaklaşsa da biz keyfimize, en azından bu sayfalarda, bakmaya devam ediyoruz. "Zaman" buralara pek uğramıyor.

Lara Croft'un, Castlevania'nın olduğu kataloglarda, tamamen eski kafalı olan *Limbo* satışlarda birinci çıkıyor. Hem de diğer oyunların onca reklamına, pohpohuna rağmen. Hem de bağımsız bir firmadan… Her şey eskiyor olabilir ama eski kafalı oyuncular artık eskimiyor (sınırda olduğumuz için belki?) ve bu tip oyunları (aslında bu kafadaki hiçbir şeyi) kaçırmıyor ve hak ettiği desteği sonuna kadar veriyor. Eski, yeninin karşısında daha uzun ömürlü olduğunu gösteriyor. Biz de Piksel'de çok farklı bir şey yapmıyoruz belki, eskiyi tazeliyoruz, örneğin son sayfada görebileceğiniz **Retro-Man** adlı yeni köşede bile eski kafa bir hediye veriyoruz, ama Piksel'i geliştiriyoruz (hani önerileriniz?). Bu aylık buralar pek sessizmiş gibi gözükebilir, ama siz durun! Kasım sayısı hele bir gelsin! "Eski"yi biraz fiyakalı hale getirmenin zamanı geldi sanki?



Pixel Yazıtları

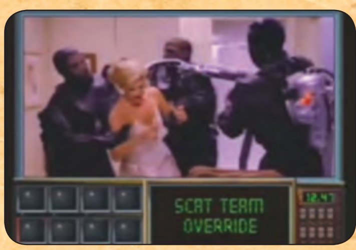
FULL MOTION VİDEO OYUNLARININ SONU

Günümüz oyunlarında kullanılan etkileyici ara sahnelerin, aslında artık tarihe gömülmüş olan bir oyun türünden geriye kalan tek miras olması ne kadar acı değil mi kıymetli okurlar? Bu ay 90'larda başlayıp 2000'lerde ruhunu teslim etmiş, animasyonlar ya da gerçek aktörlerle çekilip az da olsa interaktif filmler kullanan, **FMV (Full Motion Video)** oyunlara değineceğiz.

Acılarla dolu öykümüz, yaşayan efsane **Dragon's Lair**'ın 1983 yılında atari salonlarında fırtına gibi esmesiyle başlıyor. Bu etkileşimli animasyon oyunun başarısı, Hasbro firmasının o yıllarda kapasitesi son derece kısıtlı olan kasetler yerine VHS kasetler kullanan (evet yanlış duymadınız, şu eskiden ailece dövüş filmleri izlerken kullandığımız videolarda kullanılan kasetler) NEMO isimli bir konsol yaratmasına sebep oluyor. Büyük potansiyel içeren bu konsol için derhal Isaac Hayes, Dana Plato, Debbie Harry gibi dönemin ünlü sinema oyuncularına yer veren yüksek maliyetli oyunlar yapılıyor (örneğin Ground Zero: Texas oyunu Sega'ya üç milyon dolara mal olmuştur). Ama hem bu bol maliyetli oyunların ilgi çekmemesi, hem de dönemin kralı NES'ten yaklaşık 100$ daha fazla olan konsol ücreti, konsolun daha piyasa yüzü görmeden sonunu getiriyor ki kendi adıma VHS kaset kullanma saçmalığının bu vesileyle sona ermesi beni mutlu ediyor.

YIKILMADIM AYAKTAYIM

Bu başarısızlık, zamanı için oldukça yaratıcı sayılabilecek bu fikri durdurmaya yetmiyor ama. Henüz çok genç olan FMV türü, önce bilgisayarlara hemen ardından da tabii ki konsollara kayıyor. Ama ne yazık ki bilgisayarlarda iyi çalışan CD sistemi, zamanın konsollarındaki 1x hızındaki CD okuyucularda adeta bir işkence halini alıyor. Bitmek bilmeyen yükleme süreleri ve konsollardaki oldukça düşük veri sıkıştırma kapasitesi sebebiyle bulanık ve mat bir hale gelen videolar, kaçınılmaz sonu erkenden getiriyor. Yüzlerce megabayt veri içeren CD'ler dolusu bu oyunlar, 8-bit sistemler karşısında bile darmadağın oluyor!





FMV oyunlar konsol cephesinde bozguna uğrasa da, aynı tablo zaman ilerledikçe bilgisayar cephesinde de oluşmaya başlıyor. Gittikçe azalan film bütçeleri, ucuz stüdyolar, kostümler ve ışıklandırma, D sınıfı oyuncular ve oyunculuk, berbat özel efektler ve filmle yok denilebilecek kadar az etkileşim bu çöküş sürecini de hızlandırıyor. Bir de üzerine oyunlarda 3B grafiklerin kullanılmaya başlaması bu türün kalbine acımasızca saplıyor bıçağını. Gittikçe azalan popülaritesi ve üretilen oyun sayısıyla FMV oyunlar "yolcudur Abbas, bağlasan durmaz" felsefesini benimseyip tasını tarağını toplayarak ayrılıyor aramızdan, hem de yanına zamanında tüm yatırımlarını bu türe yapmış 3DO, CD-i ve Sega CD konsollarını alarak!

Çöküşün ardından uzun yıllar ucuz ya da serbest yapımcıların elinde pornografik amaçlı kullanılan bu oyun türü, CD'lerin artık yalnızca müzik dinleme aracı olmasından çıkıp bilgisayar ve PlayStation gibi güçlü konsollarda yeni bir veri depolama formatı olarak benimsenmesiyle tekrar aramıza dönüyor. Ama bu sefer **Final Fantasy 7'de** sadece bir ara demo ve sinematik sistemi olarak! İnatla can çekişen bu tür, birkaç yıl bu yeni sistemlerde kendine ikinci bir şans verse de, yapılan oyunlar korkunç notlar alınca (ki bu oyunlar arasında dizinin orijinal oyuncularının da yer aldığı **The X-Files Game** bile vardır) nihayetinde tarihin derin ve soğuk sularında boğuluyor. Bazen fazla ısrarcı olmamak lazım öyle değil mi? **- Emre Sümer**







PİKSELİZASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



EPIC BATTLE FANTASY 3

KLİŞELER SARMIŞ DÖRT BİR YANIMI

Açılışta, süper güçlü karakterlerin Level 1 olarak başlamasıyla dalga geçip, köydeki NPC'nin "Ben NPC'yim, benimle iki kere konuş, çoğumuzun iki farklı cümlesi olur." dediği bir oyun EBF3. Final Fantasy, Dragon Quest hatta Diablo gibi gençliğimizi piksel piksel yiyen klasik RYO'larla dalga geçip, inatla bu klişeleri harika bir mizah duygusuyla da tek tek yaşatıyor. Köy sakinleriyle konuşun, görevlerini tamamlayın, sıra bazlı savaşlarla tecrübe kazanın, yeni ekipmanlar satın alın, vs. Oldukça eğlenceli ironilerle dolu bu oyun, safkan RYO'ların klasik kokusunu özleyenlere…

http://tiny.cc/ebf3



GARDEN GNOME CARNAGE

GNOMLARA ÖLÜM!!!

Evde portakal yiyip TRT1 izlediğiniz yılbaşlarından nefret edip, acısını Noel Baba ve tüm ahalisinden çıkarmak isteseniz bunu nasıl yapardınız? Zavallı Noel Baba'yı bungee-jumping'e bağlayıp, bacaya tırmanmaya çalışan yardımcılarına gelişine vurdurarak tabi ki! Yetmez derseniz, inatçı yardımcılarının kafalarına tuğla fırlatabilir, binayı yerinden oynatabilir, hatta savaş uçaklarıyla bombardıman bile yapabilirsiniz. Yeter ki bacadan içeri tek bir hediye bile girmesin. Çocukken istediğiniz oyuncağı getirmeyen Noel Baba'dan intikam almak için müthiş ve bir o kadar da komik bir fırsat! Hohohoho!

http://tiny.cc/gnc

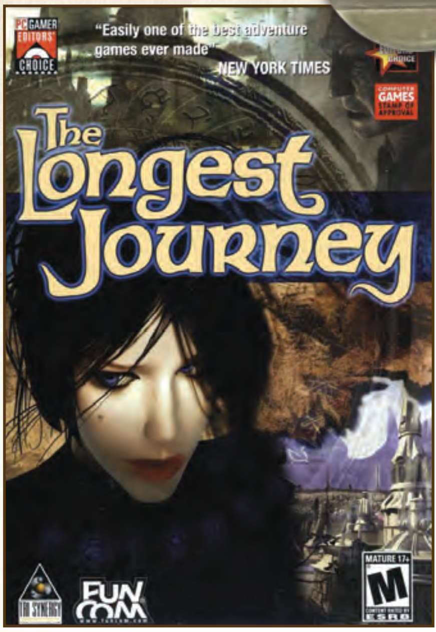


SNAKES OF AVALON

BİR OMZUMDA BALIK, DİĞERİNDE GEYİK

Alfred Hitchcock filmleri atmosferinde, Trainspotting tadında bir point-click adventure SOA. Alkol bardakları arasında kaybolmuş, gerçekle trip dünyası arasındaki çizgiyi kaybetmiş Jack'in, kulak misafiri olduğu bir cinayet planını doldurulmuş bir geyik ve kokmuş bir balığın yardımıyla durdurma çabası bu. Jack'in kendi ruhunu da kurtarmak için duvardaki posterden akıl danışın, sıkışan vanayı balığın ağzıyla açın, yani yaratıcı olun biraz. İşin içine kara mizah karışınca da serbest yapım kült filmlerin tadı geliyor buram buram. İçerdiği jazz klasikleri için bile oynanır.

http://tiny.cc/soa




Rüyâlar gerçek olsa.

THE LONGEST JOURNEY

SEV BENİ UNUTMA BENİ -B. EMRE ÜLGEN

Hamama gitsem kurnaya, düğüne gitsem zurnaya âşık olduğum yıllarda, her beğendiğimi ilk iş elinden tutup en yakın arkadaşıma göstermek üzere peşimsıra sürüklüyordum (yalnız beğendiklerimin hepsinin safkan aptal olmasına da dikkatinizi çekerim, "höst, daha dün bir bugün iki, ne görücüsü?" demeden nereye çeksem geliveriyorlar). Arkadaşımsa, hem sevdiği birine kimseyi yakıştıramama dürtüsü, hem de şıpsevdilikle yaptığım seçimlerin genelde büsbütün uygunsuz olması sebebiyle beni her seferinde şu soruyla karşılıyordu: "Nesini sevdin bu skoda bacaklının?" (hepsine aynı tabiri kullanmıyordu tabii, bu misal). Bu sorunun öneminin çok daha sonraları ayırdına vardım. Şöyle ki, eğer bu suale karşılık cansiperane savunmaya geçiyorsam kudurganlıkla olmayacak bir işe girişmişim ve arkadaşım haklı; yok cevap verme gereği duymadan alık alık sırıtıyorsam, ateş bacayı sarmış ve de ben çoktan hapı yutmuşum demekti. Şimdi bu yazıyı aklımda kurmaya çalışırken de ikincisine benzer bir hal içindeyim. "Neden en çok sevdiğim oyun *The Longest Journey*?" diye kendime soruyorum fakat adamakıllı cevaplar bulacağım yerde içime hatıra gibi güzel bir his doluyor, aptal aptal sırtarıyorum.

BÜTÜN GÜZEL HİKÂYELER

Bu oyuna olan şaşırtıcı zaafım, *The Longest Journey*'nin hiçbir öğesiyle tam olarak açıklanamayacak gibi olsa da, çıktığı 1999 yılından beri benim için benzersiz kalmasının ilk sebebi şüphesiz ki öykünün ana karakteri olan April Ryan. Oyunun geçtiği 2209 yılında 18 yaşına bastığı gün evden kaçan ve ardından Venedik'te bir akademide resim öğrenimine başlayan April, benim bir oyunda rastladığım en eğlenceli, en geveze, en hüzünlü ve en gerçek karakter. 2000 yılında çıkan *The Longest Journey*'in, o dönemde patlayan kadın karakter furyasına verdiği şahane bir cevap ta aynı zamanda April; butu, bacağı ekrandan taşan, hem aşırı kadınsı hem de nasılsa erkekleşmiş dişi prototipi yerine nerdeyse sıradan fakat çok sevimli, çok hakiki, zaman geçirdikçe oyuncunun içine işleyen bir karakter (ilk görüşte aşk değil anlayacağınız, daha ziyade zaman içinde severek, geri dönüşsüz bir şekilde ayvayı yemeye benziyor). Bunda tabii hikâyenin yazarı Ragnar Tornquist kadar, April Ryan'ın seslendirmesini yapan Sarah Hamilton'un muhteşem performansının da payı var. Heyecanlanıp sırayı karıştırmayayım, seslendirmelere geçmeden öyküyü anlatmalıyım.

The Longest Journey, Leydi Alvane isimli yaşlı bir hanımın (bu kadının aslında kim olduğunu oyunu oynamış olanlar tahmin edecek), April Ryan ve Denge'nin (Balance) hikâyesini anlatmasıyla başlıyor. Hemen ardından kendimizi April'in gördüğü bir rüyanın -ya da rüya sandığı bir başka dünyanın mı demeliyim- içinde buluyoruz. Oyundaki ilk günü geçirdikten kısa bir süre sonra, içinde yaşadığımız bilim ve teknoloji dünyası olan Stark'tan başka, sihir ve kaosun hüküm sürdüğü Arcadia isminde bir dünya daha olduğunu ve bu iki dünyanın güçlerinin birbirine karışmamasını sağlayan Denge'nin bozulmaya başladığını öğreniyoruz. Hikâyenin bundan sonrasını oyunun sürprizini bozacağım diye çekindiğimden değil, burada özetlenemeyecek kadar uzun ve detay-


Yolculuğun sonu.



Oyunun en eğlenceli diyaloglarından biri: Bâkire misin?

lı bir öyküsü olduğundan anlatamıyorum. *The Longest Journey*'in tüm zamanların en iyi macera oyunlarından biri olarak gösterilmesinde en büyük etmen oyun için sade bir hikâye değil, kültürü, dini, siyaseti gibi akla gelebilecek her detayı tastamam bir dünya yaratılmış ("bir değil iki" diyene kızarım) olması bana kalırsa. Konunun işleyişine gösterilen bu özen oyunda, çok uzun fakat çok keyifli diyaloglar, her biri kendi öyküleriyle akılda kalan güçlü yan karakterler ve bir oyunda eşine az rastlanır türden bir ana karakter gelişimi olarak kendini gösteriyor (April'in günlüğü bile başlı başına bir yazım başarısı bence). Hikâyenin kurgusunun da, usta işi, tuğla gibi bir roman mahirliğinde olduğunu söylemeliyim. Yan karakterler bir bölümde belirip sonra kaybolmuyorlar. Tanıştığınız her kişinin öyküsü, gündelik hayatta olduğu gibi size katılarak, zaman içinde değişip yeniden karşınıza çıkıyor.

Oyunun muazzam uyumu, bulunduğunuz dünyaya göre düşünme şeklinizi değiştirmenizi gerektiren bulmacalarda da kendini gösteriyor. En kolayı orta zorlukta olan bulmacalar genelde epey uğraştırıcı fakat en dişlileri bile sağlam bir mantığa dayandırılmış olduğundan oyunun hikâyesini yavaşlatmıyor. Ayrıca bulmacalar (ve hikâyenin gidişatı) hakkında ipuçlarını, April'in pür neşe bir dille tuttuğu günlüğünde de bulabilirsiniz (ben bu günlüğü okuyarak bulmacaları çözeceğime, o fonta baka baka yazı karakterimi değiştirecek kadar yobaz fanatiklik merhalelerine ulaştığımı da ayrıca belirtmeliyim).
İki boyutlu el çizimi arkaplanlar üzerine üç boyutlu modeller kullanan *The Longest Journey*'i yeniden oynarken seçebildiğim tek kusur, modellerin arkaplanın kusursuz detayları önünde biraz kaba saba durması oldu (hoş o zamanın teknolojisiyle onu başarabilmenin imkanı da yoktu). Bunun dışında yeni sistemlerde doku problemleri, oyunun aniden kapanması gibi sorunlar oyunun son yamasını (http://tinyurl.com/tlj-ogz) kurarak giderilebiliyor. *The Longest Journey*'in teknik detaylarında asıl maharetini gösterdiği alan kuşkusuz seslendirme ve müzikleri. Seslendirmeler, her karakteri canlı kılacak denli kusursuz, müziklerin güzelliğinin takdirini ise şuradan (http://tinyurl.com/tlj-ost) indirip dinlemek üzere size bırakıyorum.

BAŞLADIKLARI YERDE BİTER

İncelemelikten çıkıp "April'a Güzelleme"ye dönen bu tamamen yanlı yazımı bitirirken, bu köşe için oyunu yeniden oynamanın beni oldukça zorladığını da eklemeliyim. *The Longest Journey*'in alabildiğine buruk sonu, bu sefer ilk oynayışımda içine düştüğümden daha da aman vermez bir ruh halinde bıraktı beni. Hayır bu kadar üzüntüye değse yine iyi; ne kadar dil döksem, çok sevdiğim birini, bir şeyi layığınca anlatabilmemin yolu yok diye düşünüyorum çünkü. Bu yüzden, her paçayı kaptırdığımda, göğsümü açıp yumruğumu masaya oturtarak patlattığım nara (yazar yazar değil Tophane kabadayısı), tüm bu yazıdan daha doğru geliyor bana;
Âşığım, seviyorum.



Gemiyi batırmadan az önce.



DREAMFALL



The Longest Journey'in devam oyunu olan Dreamfall, ilk oyundan 6 yıl sonra 2006'da çıktı. Basından oldukça iyi tepkiler almasına rağmen, dövüş ve gizlilik gerektiren kısımları ile ucu açık sonu beğenilmediğinden ilk oyunun başarısına ulaşamadı. 2007 yılında, Dreamfall'un devamı olacak bölümlerin Dreamfall Chapters adıyla geliştirildiği duyuruldu. Bu bölümler ve çıkış tarihleri hakkında daha sonra bir duyuru yapılmadı. Oyunun yapımcısı Ragnar Tornquist, Emre'nin röportaj teklifine cevap vermediğinden bu konuda ayrıca bir bilgiye ulaşılamadı (tuh yüzüne).

NE İYİ NE KÖTÜ

+ April
+ Hikâye
+ Kurgu
+ Seslendirmeler ve müzikler
+ Arkaplanlar
- Karakter modellemeleri



> **Tür:** Macera > **Dağıtım:** Steam (9.99 $) > **Yapım:** Funcom > **Yaş Sınırı:** +17 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium-166, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, 300 MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium II 266, 64 MB RAM, 4 MB grafik kartı, 1024 MB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://www.longestjourney.com/

SON KARAR

GRAFİK
SES VE MÜZİK
HİKAYE / ATMOSFER
EĞLENCE

Güzelliği ışıyan, efsunlu bir oyun. **9.5**

Ne Kadar Oynanır?
1 ay

PC · PS2 · PS3 · NINTENDO Wii · XBOX

İLK GÖZ AĞRIM(1)

AĞRIMIN İLK GÖZÜ: AMİGA 500

-EMRE İNAL



Sanırım birçok kişiden daha küçük yaşta başladım ben bu oyun işine. Hiç pişman değilim, çünkü hayatımı da bu alanda yaşadıklarım şekillendirdi, bundan eminim. Bu yaşlardaki bu merakım yüzünden seçtim ben mesleğimi, hiç yolumdan sapmadan okudum bilgisayar mühendisliğini. Hiç kaybetmedim bilgisayar olan merakımı, benim için her yönüyle beni betimleyen hobi oldu hayatımın her anında.
Oyun oynamayı seven bir çocuktum, bilgisayara karşı ilgim büyüktü. Kendimi bildim bileli evde bir Atari 2600, nam-ı diğer kara kutu vardı. Kolunu elime alıp tutabildiğim yaştan itibaren oynamaya başladım onu. River Raid olsun, Pacman olsun her oyun vardı içinde, saatlerce oynadım bütün bu klasikleri – tabii onların bırakın klasik olduğunu, isimlerini bilmeden.

ÇOK MUTLU BİR ÇOCUK OLDUMDU!
Bir süre böyle gitti benim hikâyem, çok da uzun süre değil ha; yıl 1991, 3,5 yaşıma kadar falan. Saat kaçtı hatırlamıyorum, ne gündü, hangi aydı hele hiç; kapısı çalındı evin. Normalde kapıya süratle koştururum o yaşımda, genelde peşimde annem kapıya bakacak asıl kişi olarak. Ama belli ki bir şeyler farklıydı, kapıdakinin ne olduğu gelişinden belliydi; zira annem çok daha geriden takip ediyordu beni. Açtım kapıyı… Karşımda kimi gördüm dersiniz? Kimseyi. Çünkü soruyu burada daha farklı sormak gerekiyor: Karşımda *ne* gördüm dersiniz? Bir kutu üzerinde ekran duruyor kapıya bakıyor, ekranın hemen önünde bir klavye, klavyenin yanında içi dolu bir disket kutusu. Kendisi benim ilk göz ağrım, ilk bilgisayarım Amiga 500'dü, öylece bana bakıyordu.
Çevrede kimse yoktu, apartman katının içine göz gezdirdiğimde kimseyi göremiyordum. İşte bu noktada ne yaptığımı çok iyi hatırlasam da, niye yaptığımı hiç anlayamadığım bir detay var. Şaşkınlıktan olsa gerek, çocukluğumdan olsa gerek; kapıda kimse olmadığı için kapıyı geri kapatmıştım. Gerekçem de yanlış çalınmış olmasıydı galiba. Halbuki dönüp düşünüyorum da, nasıl bu kadar eksiksiz, bana bakacak şekilde, benim boyumda kurulmuş bir bilgisayar sistemi yanlış gelmiş olabilir…
Böyle olunca tabii, babam saklandığı yerden çıkıyor apartmanda, tekrar çalıyor zili. Tekrar açıyorum kapıyı, yine aynı manzara. O kuşku, o şüphe, o heyecan yok mu karşımdakinin kendine ait olduğu düşüncesi – içim içimi yiyor o sıralarda. Tabii bu sefer fazla da uğraştırmak istemiyorlar beni, babam bu sefer yine saklanmış bir şekilde, ama yanda, aşağı inen merdivenlerde duruyor. O an farkediyorum kapıyı çalanın babam olduğunu, emin oluyorum gelen bu bilgisayarın bana ait olduğundan.
İçeri alınmıyor o an bilgisayar, en yakın fişe bir şekilde takılıyor uzatma kablosuyla. Yine apartman kapısı açık, kapının önünde oynuyorum ilk oyunumu sandalye çekip. Baktılar başında uzun süre oturmaya niyetliyim, içeri alınıyor hemen, toparlanıp güzel bir yere kuruluyor. Başlıyoruz gelen oyunlardan seçip oynamaya. Tanıdığım bir bilgisayarcı olduğu için de, hiç bitmiyor o bir kutu disketim, hep gidip yeni oyunlar alıyorum seneler boyunca bedavaya.

Maalesef renkli renkli disketlerdeki oyunları uzun süre bende dursa da, o zamanlar değerini bilmediğim için evden gidiverdi Amiga 500'üm. Zaman zaman açar oynarım emülatör eski oyunları yine de o günlerimi hatırlamak için, ya da günümüze kadar neler değişmiş, bu gelişen oyun dünyasında nereden nereye gelmişiz görmek için...





DİNOZORLAR SAVAŞIYOR





Sinan: Tubiik tubiik nabeer!
Tuğbek: İyiyim saol adım da Tubek taam mı?
Sinan: Aaa o ne, köpek mi?
Tuğbek: Evet benim köpeğim.
Sinan: İnanmam valla annenler köpek mi aldı sana?
Tuğbek: Hayır ben buldum ki.
Sinan: Annenin haberi yok mu yani?
Tuğbek: Akşam eve gidince olcak.
Sinan: Hehe senin annen hayatta izin vermez ki salak.
Tuğbek: İzin vermesine gerek yok, odamda bakarım. Annem "oda senin, istediğin gibi kullan ama dağıttığında da elimi sürersem ne olayım" dedi.
Sinan: Cidden mi?
Tuğbek: Ne sandın...
Sinan: Adı ne peki köpeğinin?
Tuğbek: Difendır of dı kravn.
Sinan: Hahah öyle köpek adı mı olur?
Tuğbek: Ne var ki en güzel oyun o.
Sinan: Ya söylemesi zor bi kere, gel Turikan olsun ismi.
Tuğbek: Hayır! Aslaaa!
Sinan: Ama Turikan daha güzel oyun hem de büyüyünce Turkian gibi güçlü olur hem.
Tuğbek: Hayır dedim hayır, Difendır o.
Sinan: Peki peki ver biraz seviyim.
Tuğbek: Git sen Turikanını sev!
Sinan: Ya nolcak, hadi seviyim biraz.
Tuğbek: Ya git dokunma köpeeme!
Difendır: Hev!
Tuğbek: Bak kızdı ısırır bak.
Sinan: Ya yavru köpek ısırmaz ki.
Difendır: Hev!
Sinan: Ya sevcem işte!
Tuğbek: Bıraksana yaa!
Onlar itişirken Defender Sinan'ın elini ısırır
Sinan: Aaaee ısırdıı!
Tuğbek: Hehe..
Sinan: Annneeaaa köpek ısırdı!
Tuğbek: Hehe...
Sinan: Kuduz olursam görürsün ühüü..
Sinan koşarak uzaklaşır
Tuğbek: Aferin benim Difendırıma korur muymuş da mı beni? Dur sana savaşçı ismi bulalım… hmmm… buldum Faytır Bombır olsun adın. Yok yok dur… Green Beret olsun. Üfff… Bobi olsun. Olur mu?
Bobi: Hev!

İLK GÖZ AĞRIM(2)

MEGASAL BİR AĞRI BU

-MEGA EMİN

Bu ay da bu bölgeyi komple ben kapatıyorum arkadaşlar. Hoş bulduk. İlk göz ağrını yazacaksın dediler; hayhay dedim. Dedim ama normal bir yazıya başlar gibi hissetmiyordum kendimi, saniyeler içerisinde bir hayli geçmişe gittim, hem tüylerim diken diken, hem de gülümsüyordum. Neler neler gördüm küçüklüğüm ve video oyunları ile ilgili ama şimdi buraya sığmaz, çok hızlı geçmem gerek. İlk göz ağrıma yazabileceğim birçok "ilk" oyunum var aslında. Bıt bıt bıt sesleri çıkaran türlü çeşitli birçok el oyun aletim oldu. 1985 yılında babam beni Bostancı'da adını hatırlamadığım bir eğlence merkezine götürüyordu arada sırada. Burada veletleri bindirdiğiniz oyuncaklarla birlikte arcade makineleri de yer alıyordu. Sanırım elimi ilk sürdüğüm arcade makinesi Moon Patrol, ya da direksiyonlu ama adını hatırlayamadığım bir yarış oyunu idi (bulurum da zaman yetmedi şimdilik). İlk gerçek konsolum olan Atari 2600 alındığında çılgına dönmüştüm, pederin açtığı "Cafe Emin"de yazın çocuklara River Raid oynatarak ne para kazanmıştım. Birçokları gibi benim de ilk bilgisayarım Commodore 64 oldu, tabi dayım sağolsun 10 arcade kabin ve C64 alıp oyun salonu açınca kendimden geçmiştim. Heeey gidi yıllar, yaşlandık be. Ben sizin gibiyken böyle miydim, peeh…

Size bireysel olarak ilk kez bir oyun salonuna gidişimden bahsedeyim. Yıl 1988, ilkokul 3. sınıftayım. Fırlama arkadaşlarıma uyup Mersin'deki Şadırvan denen bir salonuna gitmiş ve orada gördüğüm Double Dragon'dan çok etkilenip saatlerce oynamıştım. Saatlerce derken atıyor da olabilirim, o kadar parayı nerden bulacak bacak kadar çocuk; bir süre diyelim biz ona. Böle kötü adamlar geliyor böle, güzel kızı tokatlayıp omza alarak kaçırıyor böle. Alçomtrak bir kahkahanın ardından ise otoparkın kapısı açılıyor ve pontiac tadında kırmızı bir arabanın yanından biri kıpkırmızı, diğeri masmavi giyinmiş iki çelimsiz babayiğit beliriveriyordu. E tabi kötü adamların peşine düşmek lazımdı, düşüldü. Ah yavrum, kötü adamlar yolda bizim gariban delikanlılara ne eziyet ettiler; bir dayak yedik, bir dayak yedik anlatamam size, ağız burun, kaput şase bırakmadılar. Daha oyunun başında sakin sakin ilerliyorum kimseye bulaşmadan, amanın yanından geçtiğim duvar birden yıkıldı, içinden yaklaşık yedi katım bi herif çıktı, "röeeaaarrrh, gelin baaalım gençler, nedir sizin olayınız" dedi. Yanıtını beklemeden belden kavradığı gibi üçüncü kat seviyesine fırlattı herif; daha yerden kalmadan bi kırbaçlı teyze vuruyo, bi beyzbol sopalı amca. Hasılı kelam, bir süre sonra kontrollere alıştık, dağlar aştık, nehirler geçtik, karanlık koridorlar, kaba kaba etlerimize saplanan oklar derken epey bir kötü adam incittik, sonunda bulduk bizim hatunu. Bulduk bulmasına da, oraya kadar birlikte geldiğim kader arkadaşımla dövüştürdü beni oyun, altı üstü 250 piksellik hatun için. Kazanan hatunu kaptı, diğeri öldü gitti gençliğinin baharında. E oldu mu şimdi? Olmadı ama mukadderat işte. Peki.

O zaman ve o yaştaki bir çocuk için güzel bir oyundu tabi ki Double Dragon. Grafikler, yaratıcılık, dövüş sistemi ve özellikle müzikleri çok başarılıydı. "Bana vuruyorsun, aşaadan gitsene olm" tartışmasını yaratan oyunlardandı DD, sonradan birçok platforma port edildi, filmi bile çekildi. Demek ki daha ilk oyunumda bile maldan anlıyormuşum aga :) Bir iki aya görüşürüz gençlik, kendinize iyi bakınız.







RETRO-MAN

Hey! Evet sen! Sana diyorum, niye sağa sola bakınıyorsun ki! Tanıştığına memnun olmadın galiba? Ben memnun oldum aslına bakarsan. Adım **Retro-Man**. Bundan sonra derginin bu köşesinden kokulu fosil oyunculara sesleneceğim. Bazen resmi, bazen kaçak olarak da yayın yapabilirim; hiç belli olmaz orası. Amacım sizleri dizimin dibine oturtup minnoş hikayeler anlatmak değil diğer arkadaşlar gibi (taşş taşş)! Ben "aksiyon" adamıyım, hareket insanıyım. Ben 6 yaşındayken düşünün Pong oynardım! Saygılı olalım lütfen!

Şimdi sizlerden bir isteğim var. Bana **"en kral fosil oyuncu" olduğunuzu kanıtlayan bir şey** yollayın, ben de oturayım tek tek hepsini kontrol edip bir tane harbi retrocu birinci seçeyim! Sonra da o kişiye şu görmekte olduğunuz **99 C64 oyunlu joystick'i** hediye edeyim. Örneğin öyle bir fotoğraf çekin ki, gördüklerimiz *"bu adam/kadın kesinlikle retro-manyak, tam bir fosil, püü"* dedirtsin. Bir sonraki sayı da burada yayınlayalım onu isminizle. Anlaştık?

***OverGame**'in katkılarıyla size vereceğim **"Competition Pro USB Joystick +Game-Collection 99 best of C64 Classix"** 4 düğmeli ve 99 oyun da sorunsuz olarak çalışmakta. En dandik PC'de bile çalışır, o kadar diyeyim.*

ÖDÜLLÜ YARIŞMA



OVER GAME

Oyungezer
SAYI: 36 - 2010/ 10

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Ekrem Atamer, Alp Tunga Özkul

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Grup Direktörü:
Talha Okur, talha@oyungezer.com.tr

Reklam Trafikeri:
Derya Gerçek derya@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Ekim 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 9
Aptaldılar -aptal olduklarını, yanıldıklarını, ne olursa olsun ötekilerden, doludizgin gidenlerden, tırmananlardan daha haklı olmadıklarını kaç kez yinelemişlerdi kendilerine- ama hareketsiz geçen uzun günlerini, gözlerini tembel tembel açışlarını, yanlarında bir alay bilimkurgu ve polisiye romanla yatakta geçirdikleri sabahları, geceleri Seine kıyısında dolaşmalarını ve bazı günler duydukları baş döndürücü özgürlük duygusunu, şehir dışında yaptıkları bir anketten geri döndükleri zaman benliklerini kaplayan tatil duygusunu seviyorlardı. **-Şeyler, Georges Perec**



Geçen sayının ayıpları!

1. Ee, şey, kapakta tashih var! "Strateji" yerine "stateji" demişiz... (Bunu hatırlatmasa mıydık?)

2. Pazar Yeri sayfalarımızda geçen "üst seviye kulaklığı" tarihin sayfalarından bulup getirmişiz. Artık öyle bir kulaklık bile yokmuş piyasada.

3. İnsan insana benzermiş.. diyeceğiz ama ne Sauron, ne de Sauron zannettiğimiz Witch King'in insanlıkla alakası var. Ama karıştırmışız, özür dileriz.

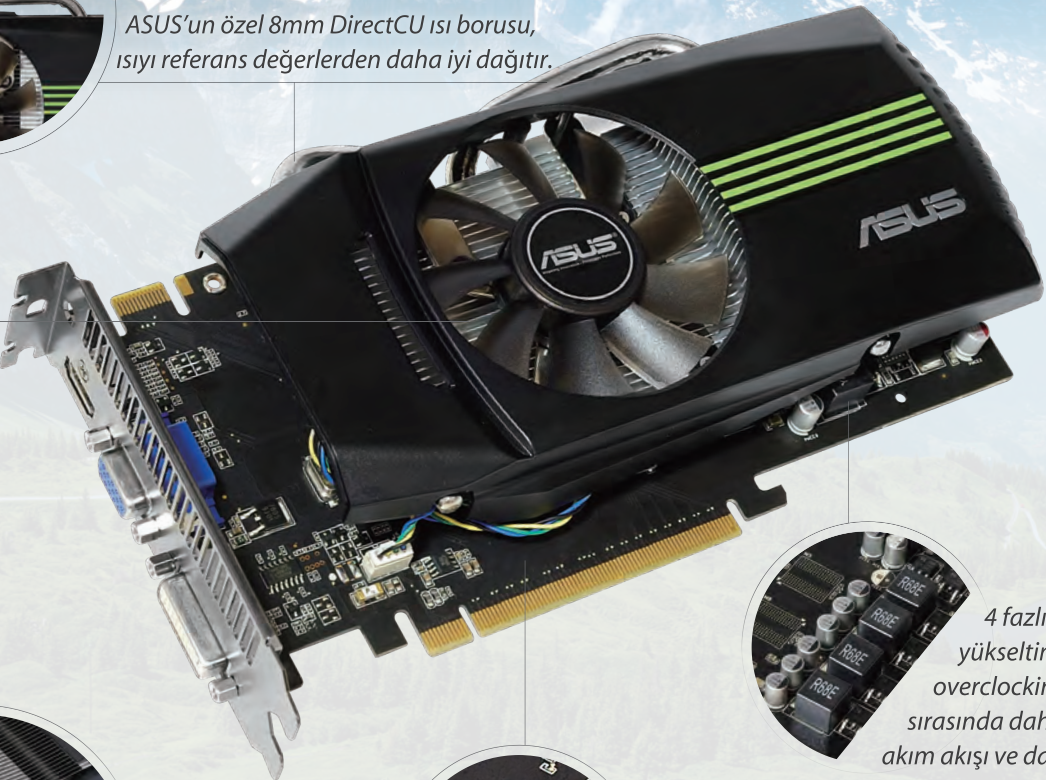
ASUS ENGTS450 DirectCU serisi ekran kartı ile

Üstün soğutma performansı

%20* Daha Soğuk ve %35* Daha Sessiz



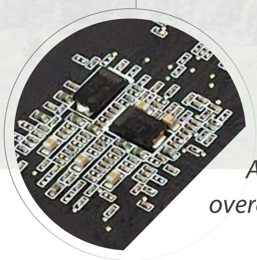
ASUS'un özel 8mm DirectCU ısı borusu, ısıyı referans değerlerden daha iyi dağıtır.



4 fazlı güç yükseltimi, overclocking sırasında daha yüksek akım akışı ve daha dengeli voltaj sağlar.



Grafik işlemci, bakır ısı boruları ile doğrudan temas halindedir – referans değerlere oranla kartlar %20 daha soğuk ve %35* daha sessiz çalışır.*



ASUS'un özel POSCAP özelliği, daha iyi overclocking dengesi için güç parazitini azaltır.

ASUS, yeni NVIDIA GeForce GTS 450'yi kendi sınırlarına göre ayarlayıp, TOP serisine daha da fazlasını ekliyor!

Yeni DirectX11 ve PhysX gelişmelerine ek olarak, yeni GTS 450'nin yüksek performanslı çekirdeğinin binlerce gizli potansiyeli bulunmaktadır. ASUS ENGTS450 DirectCU TOP, GTS450 referansından %118 daha fazla bir performansla, 925MHz gibi inanılmaz bir hıza overclock edilmiş olarak geliyor!

ENGTS450 DirectCU serisi kartlar, rahat bir şekilde saniye başına daha fazla çerçevenin (frame) keyfini sürmenize izin vererek, overclocking sırasında neredeyse tamamen sessiz kalarak, soğutma tasarımı sayesinde referans değere oranla %20* daha soğuk ve %35* daha sessiz çalışır.

ASUS'un özel Voltage Tweak teknolojisi, en yeni oyunlarda daha yüksek performans için %50'ye* varan hız artışlarıyla çok daha derinlere gitmektedir. Tüm bu eklenen özelliklere Smart Doctor'un kolay kullanıcı arayüzü üzerinden erişilebilir.

Overclocking dengesi, güç parazitini etkin bir şekilde azaltmak için ASUS'un özel POSCAP özelliği ile geliştirilmiştir. ASUS ENGTS450, 3 fazlı diğer GeForce 450 kartlarından farklı olarak, tweaking sırasında daha yüksek akım akışı ve daha dengeli voltaj sağlamak için 4 fazlı güç sunar.

Tescilli PCB takviyesi ve GPU Guard ek koruma sağlayarak, bükülme ve çatlamalara karşı dayanıklı bir performans sağlar.

Ekstra potansiyel elde etmek için harika bir seçim olan, ASUS ENGTS450 DirectCU serisi ekran kartlarını tavsiye etmekteyiz.





Model	ENGTS450 DIRECTCU TOP/DI/1GD5	ENGTS450 DIRECTCU/DI/1GD5
Grafik motoru	NVIDIA GeForce GTS450	
Veri yolu standardı	PCI Express® 2.0	
Video belleği	1GB GDDR5	
Motor saati	925MHz	783MHz
Bellek saati	4000MHz (1000MHz GDDR5)	3608MHz (902MHz GDDR5)
Bellek arabirimi	128-bit	

* Sistem konfigürasyonu ve o anki kullanıma bağlıdır. Sonuçlar farklılık gösterebilir.


NEDEN BİRLİKTE HAREKET ETMELİYİZ ?
Neden Bize Katılmalısın?
Neden karşı Durmalı Ve Dövüşmeliyiz?
Neden Tekrar Savaşmalıyız?
Neden Birlikte Hareket Etmeliyiz?
Neden Online Olmalıyız?
NEDEN XIV
TÜM SATIŞ NOKTALARINDA
DİKKAT! 50TL'LİK HEDİYE ÇEKİ İÇERİDE
SUPERONLINE
FINAL FANTASY XIV ONLINE
SQUARE ENIX.
ŞİMDİ www.finalfantasyxiv.com SİTESİNDE DENEYİN.
©2010 SQUARE ENIX CO., LTD.All Rights Reserved.
www.pegi.info
ARAL